HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE • BROJ 32 • PROSINAC 1997. • CIJENA 29 Kn



Tema broja

LANDS OF LORE
GUARDIANS OF DESTINY

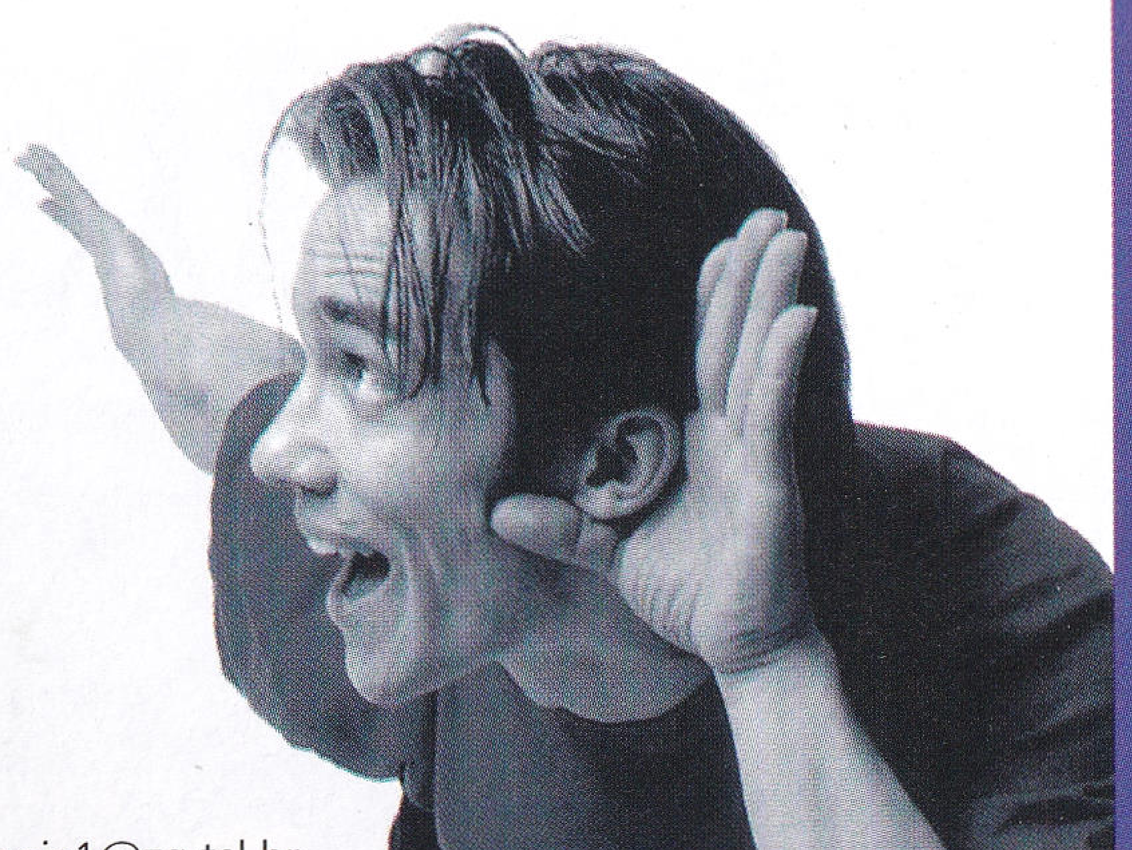
POSEBAN PRILOG
IGRE '97/'98

Tomb Raider 2 Worms 2 Shadow Warrior NHL Hockey 98
Total Annihilation Sid Meier's Gettysburg Ignition Croc



PRO
TEH
Nova cesta 158
HR 10000 Zagreb
tel 01 396 706, 396 707
fax 01 396 706
Pon-Pet 09:00 do 17:00
Subota po dogovoru
http://www.proteh.com
proteh@proteh.com
ELSA
ELSA WINNER 2000/Office
GLoria Synergy
ERAZOR
MITSUBISHI ELECTRONICS
ALPS
PINNACLE SYSTEMS
miroVIDEO Studio 200
CHIEFTEC
Starter
Junior
Advantage
Prestige
Cutter
Starter
JET 648A
Intel P133
VGA 2MB DRAM
RAM 8 MB EDO
HDD 1.6 GB EIDE
FDD 1.44 MB 3.5"
Chiftec MiniTOWER
Alps New Wave kb
Alps mouse 100
Cijena:
489 USD
3.071,00 kn VPC
Junior II
JET 571B 512 kBC
Intel P166 MMX
ElsaWinner1000/T2D
RAM 16 MB EDO
HDD 4.0 GB EIDE
FDD 1.44 MB 3.5"
Chiftec MiniTOWER
Alps Metro kb
Alps mouse 100
Cijena:
732 USD
4.597,00 kn VPC
Advantage
JET5TXBR2 512 kBC
Intel P200 MMX
miroCrystalVR2000
RAM 64 MB EDO
HDD 4.0 GB EIDE
FDD 1.44 MB 3.5"
Chiftec MiniTOWER
Alps Original kb
Alps mouse 400
Cijena:
1107 USD
6.952,00 kn VPC
Prestige
JET756 512 kBC
Intel PPRO 200
ElsaWinner2000/off
RAM 64 MB EDO
HDD 4.0 GB EIDE
FDD 1.44 MB 3.5"
CD16X
Chiftec MiniTOWER
Alps Original kb
Alps mouse 400
Cijena:
1615 USD
10.142,00 kn
Cutter
JET7FXA 512 kBC
Intel PII 266
ElsaGloria Sinergy
RAM 128 MB EDO
HDD 4.0 GB EIDE
miro DC30 plus
or
Pinnacle ReelTime
Adaptec 2940UW
2xMicropolis43455
FDD 1.44 MB 3.5"
CD16X
Chiftec Midi ATX
Alps Original kb
Alps mouse 400
Cijena:
Po upitu
SERVIS & SUPPORT
ALPS MICRODRY COLOR
MITSUBISHI DIAMONDTRON
PINNACLE DIGITAL VIDEO VAR
MALOPRODAJA I VELEPRODAJA
Sretan Božić
i sve najbolje u 1988.

OMNIA



Cvjetna cesta 15, 10000 Zagreb, **tel.** 61 951 74, 61 951 75, 61 951 78, **fax** 61 951 69, **e-mail** omnia1@zg.tel.hr



Sound Blaster AWE 64 Gold

Zašto prihvaćati kompromise kada je rješenje nadohvat ruke? AWE 64 je vrhunska zvučna kartica za neponovljivi užitak igranja – poznata Cretive kvaliteta digitalnog zvuka uz minimalne distorzije i šumove je obogaćena 3D dubinom zvuka, full-duplex prijenosom za Internet telefoniju, wavetable MIDI reprodukcijom koja vaše igre obogaćuje orekstralnim dionicama u 64 glasa, digitalnim audio izlazom te profesionalnom i više puta nagrađivanom programskom podrškom.

Sound Blaster AWE 64 Gold – to morate čuti





Sound Blaster 16

Ovaj, od sada svima dostupan paket, donosi više puta nagrađivanu best-buy karticu koja je postavila standarde zvuka na PC-u i bogatu softversku podršku kojoj je Creative oduvijek poklanjao naročitu pažnju.

Sound Blaster 16 – glazba koju volite slušati

PC DVD Encore Dxr2 Upgrade Kit

Iskoristite maksimum koji vam već danas pruža napopularniji svjetski DVD sustav. Iskoristite veliki kapacitet (4.7 do 17 gigabajta) medija, kvalitetu Dolby AC3 zvuka te kristalno čistu reprodukciju DVD filmova za koju se brinu hardverski MPEG-2/AC3 dekoder te Creativova Dxr2 (Dynamic Extended Resolution) tehnologija poboljšana kvalitete slike. Ovaj jedinstveni paket objedinjuje DVD uređaj, karticu za glatku reprodukciju DVD filmova i Dolby AC3 zvuka, DVD verzije igara Wing Commander IV i Claw te lepezu već poslovično kvalitetnog softvera koji iz Creativovih proizvoda izvlači maksimalne performanse.

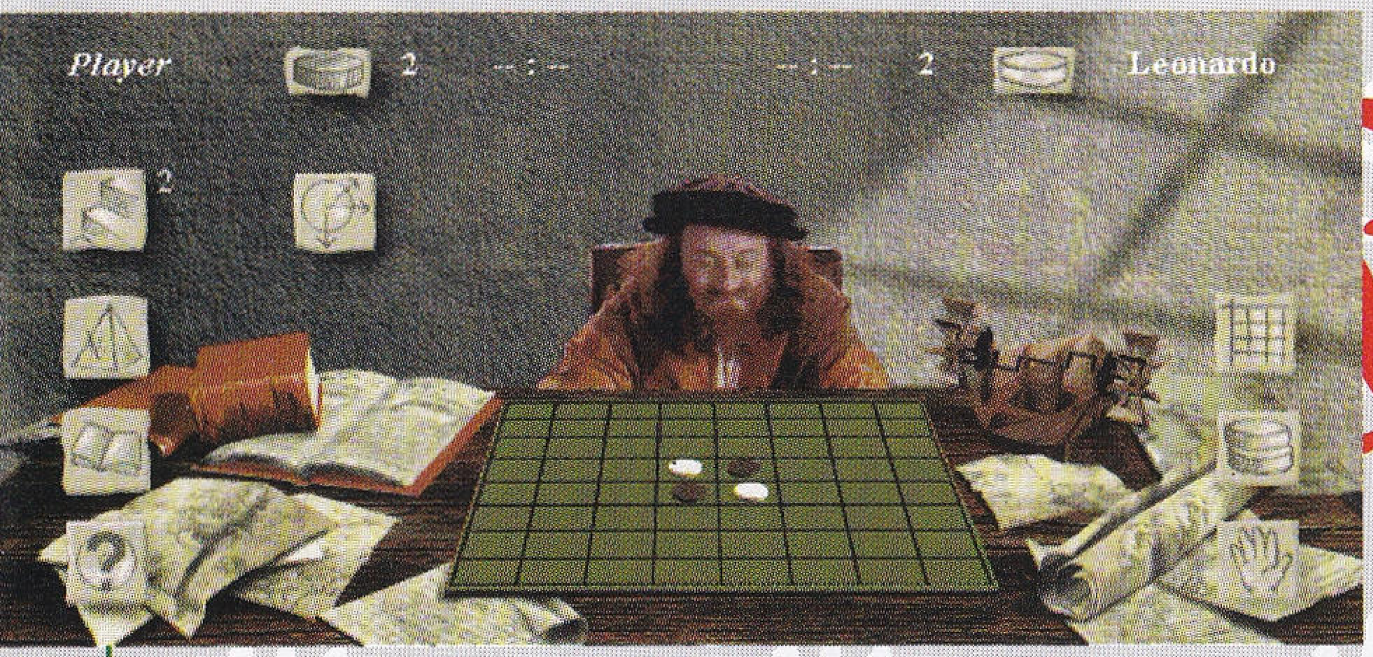
Nemojte zaostajati, uživajte u DVD budućnosti već sada.



CREATIVE
CREATIVE TECHNOLOGY LTD

JANUS STUDIO

Othello

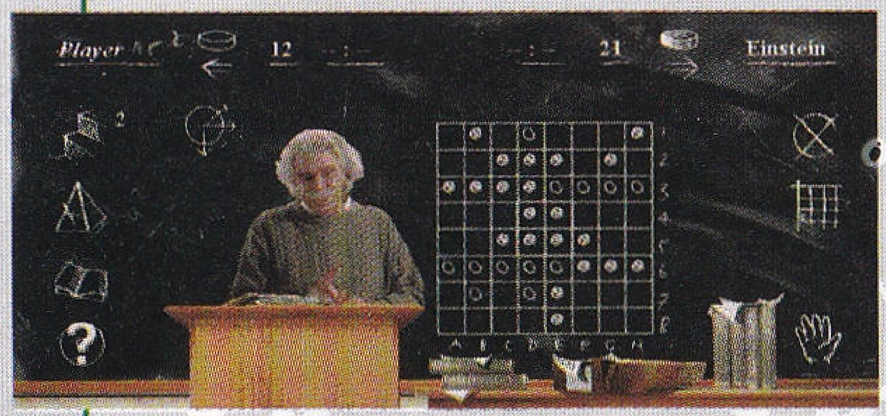


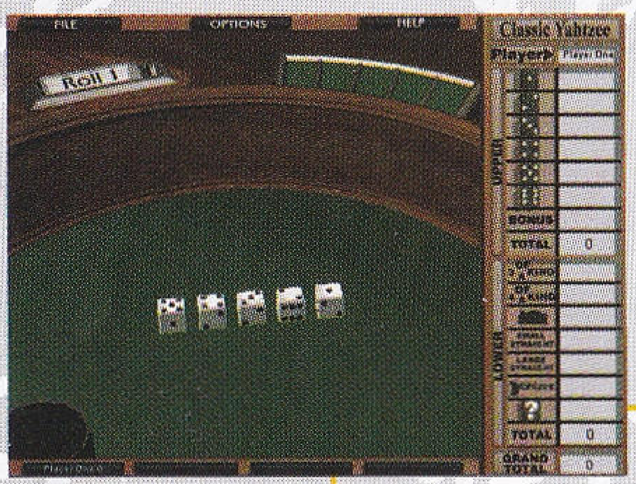


& Yathzee

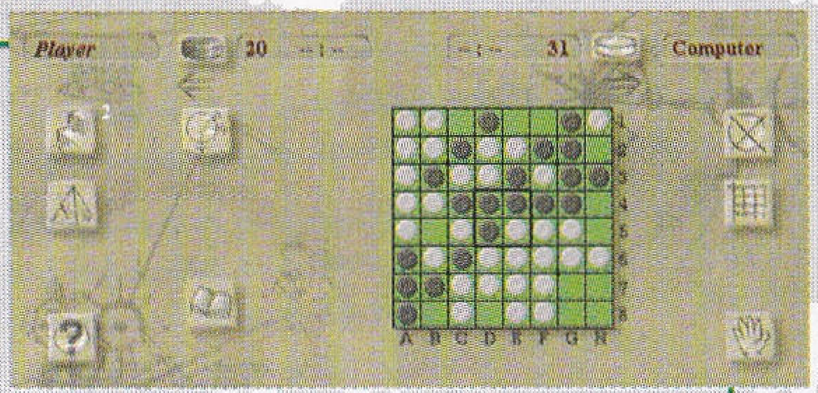
U pakiranju dolaze dvije igre za koje ste vjerojatno svi čuli, Othello i Yathzee. Othello je inačica Conecta, ali cilj nije složiti pločice u niz nego ih "zarobiti", odnosno pretvoriti u svoje. Ako je, pak, niste nikad igrali, prvo vas čeka kratka obuka, a tek onda sraz s Leonardom de Vincijem ili Albertom Einsteinom. Yahtzee, što je Yahtzee? Jedna od najpoznatijih ali i najzaraznijih igri kockicama našla je svoje mjesto u virtualnom svijetu računalne tehnologije. Prekrasno generirani svjetovi (u ovom slučaju, igraći stolovi) zaslijepit će vas svojom ljepotom, a oni koji prvi put igraju ovakvu igru ostat će ugodno iznenađeni. Vlasnici elektronskih igrica prepoznat će svog starog prijatelja iako je u novom i ljepšem ruhu. Pravila su vrlo jednostavna: pobijedite svoje protivnike i osvojite što veći broj bodova. Igra je slična pokeru, samo su ovdje umjesto karata brojke. Cilj je jednostavan: skupiti što jače brojke (full house ili nešto slično) i pobijediti u zadanom krugu. Pobjednik je onaj tko skupi najviše bodova.

Kalit Usama

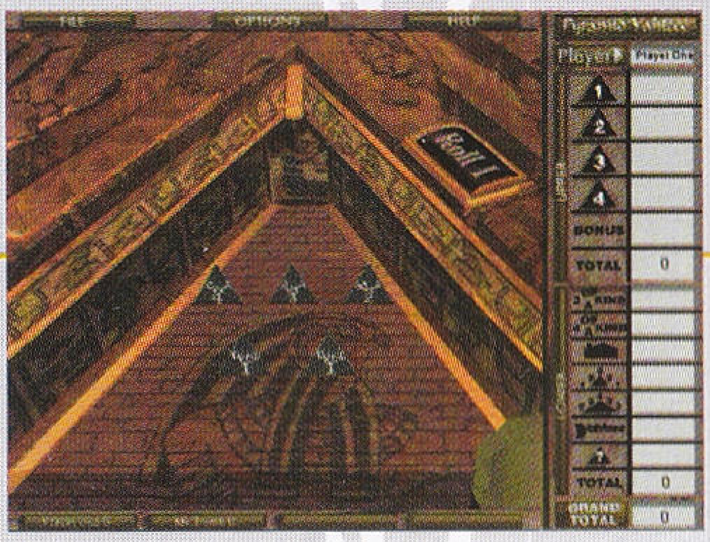


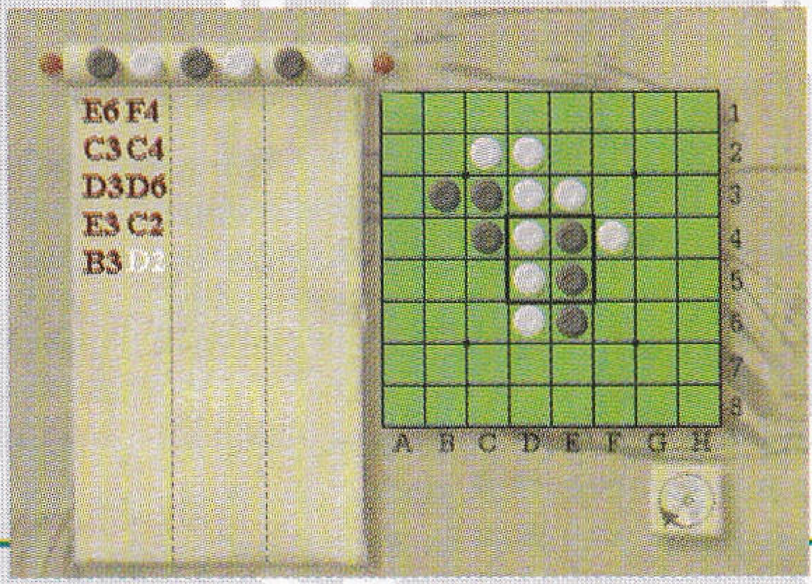














TURBO HACKER TOP lista

DRUŠTVENE IGRE

1. Trivial Pursuit
2. Othelo+Yahtzee
3. Risk
4. Battleship
5. Monopoly

EDUKATIVNI NASLOVI

1. Encarta World Atlas '97
2. Animals
3. Space and the Universe
4. 3D Atlas
5. Human Body 2.0

IGRE KOJE VAS ČINE SRETNIM

1. 7th Legion
2. Hexen 2
3. Blade Runner
4. Jedi Knight: Dark Forces II
5. Lands of Lore II

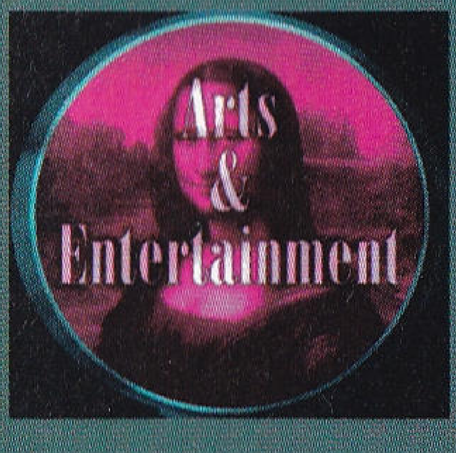
DJEČJE IGRE

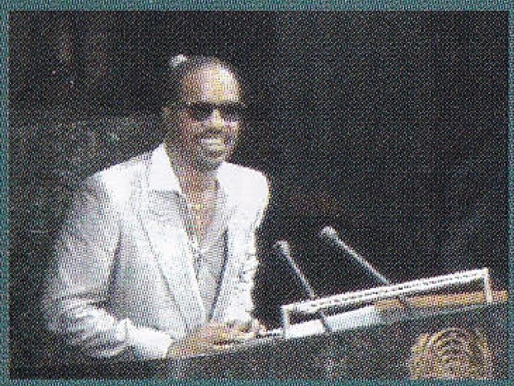
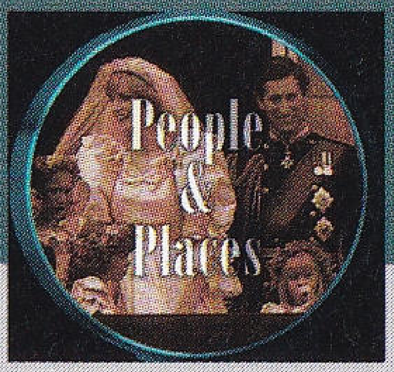
1. Lego Island
2. Tonka Construction
3. Creations
4. Puzzles
5. Mr. Pottato Head

TURBO HACKER

Trivial Pursuit

Hasbra i dalje brani naslov najboljeg među najboljima. Njegovi domišljati programeri ne zaboravljaju ni one "malo starije" koji potajno priželjkuju zabavnu igru bez krvi i nasilja. Trivial Pursuit je upravo takva igra: igra znanja namijenjena svima koji žele provjeriti svoje znanje iz različitih područja. Pitanja su podijeljena tematski, a odabir se vrši pomoću kocke. Cilj je osvojiti glavna tematska polja. Ako volite Upitnik, onda je ovo prava igra za Vas.



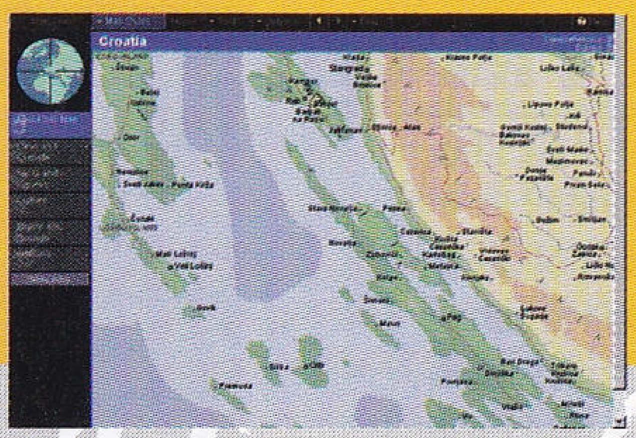








Encarta World Atlas '97

Ovo je ono što sam tražio. Atlas koji je toliko detaljan, dopunjiv, multimedijalan, jednostavan za uporabu, opširan, ukratko, ovo je jedan od najboljih atlasa izdanih na CD ROM-u. U njem ćete naći sve što vas zanima, od nekih manje poznatih činjenica pa do pojmova (što je tornado, kako nastaju kisele kiše itd.). Preko 3 000 slika, 350 zvučnih zapisa, 2 800 "pojmova", 3D panoramski pogledi, satelitske snimke, dnevne i noćne, i sve to na jednom CD ROM-u. Zar to nije nešto što biste trebali i vi imati u svojoj kućnoj zbirci.

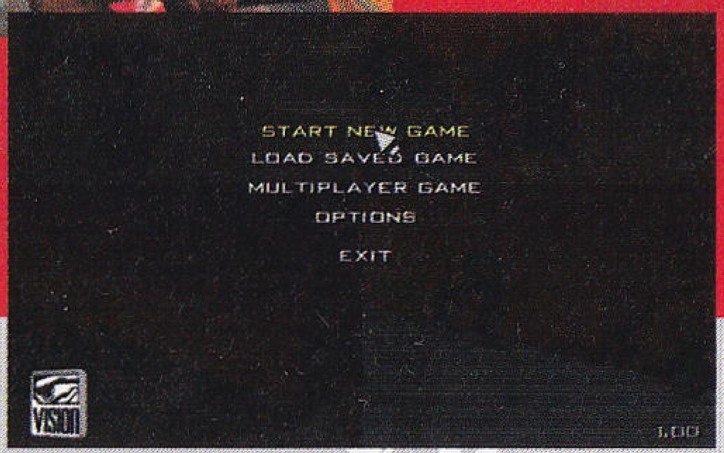





7th Legion



Još je jedan C&C klon našao svoje mjesto u industriji računalnih igara. Uspjeh igre možemo pripisati odličnoj detaljnoj grafici koja će vas satima prikovati za monitore, a unapređena umjetna inteligencija protivnika prilagođena vašem načinu igranja zadavat će vam prave muke. Dinosauri, roboti, magije, sve je to dio generiranog svijeta Zemlje u kojem se sukobljavaju "7. legija" i "Izabrani", a sami morate odlučiti kojoj ćete se strani prikloniti.

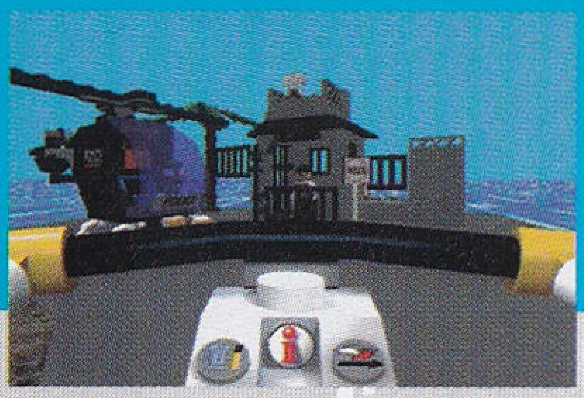
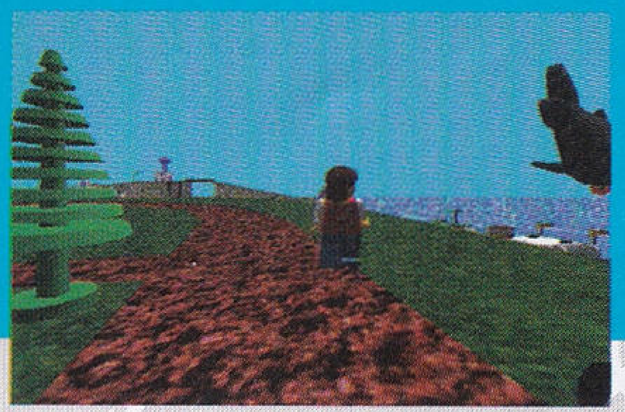





LEGO ISLAND

Za one koji ne znaju što znači LEGO, evo odgovora. "LEGO" je skraćenica danskog izraza "igraj se dobro". Sam naslov govori sve: igraj se dobro u 3D akcijskoj avanturi i istraži tajne što ih skriva Lego otok. Igra je namijenjena djeci od 6 do 12 godina ali će je moći igrati i oni malo mlađi i oni malo stariji. Ako ste poželjeli slagati Lego kockice na računalu, evo vam prigode. Vjerujte, nije tako jednostavno kako se čini!



HACKER
Prvi hrvatski časopis za informatičke igre
Izlazi mjesečno

Izdavač:
JANUS LINGUA d.o.o.
za novinsko-izdavačku djelatnost
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179
žiro račun: 30105-603-28346

Direktor:
Senka Kušer

Tehnički urednik:
Tomislav Mijić

Glavni i odgovorni urednik:
Kristijan Žibreg

Design i layout:
Igor Vranješ

Suradnici:
Hrvoje Kablar, Miroslav Puljiz, Damir Rukavina, Dario Rakovac, Mislav Mataija, Patrik Pencinger, Denis Kovačić, Igor Duić, Robert Gabelić, Krešimir Lauš, Berislav Jozić, Luka Mihaljević, Usama Kalit, Vedran Januš

Strip:
Goran Stančić

CD animacija:
Tihomir Jauk

Lektor:
Ankica Đerek

Računovodstvo:
Melita Šobot

Izrada filmova:
Studio Janus
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179, 427-883, 429-810

Tisak:
Tiskara Meić
Šenoina 25, 10000 Zagreb
Tel/fax: 01/523-613

ISSN 1330-7126

Mišljenjem Ministarstva kulture RH, temeljem Br. 612-10/94-01-103 "HACKER" je oslobođen plaćanja poreza na promet

e-mail adresa:
hacker@janus.hr

WWW stranice:
http://www.hacker.hr

Časopis je napravljen u programima QuarkXPress, CorelDraw i Adobe Photoshop

SADRŽAJ



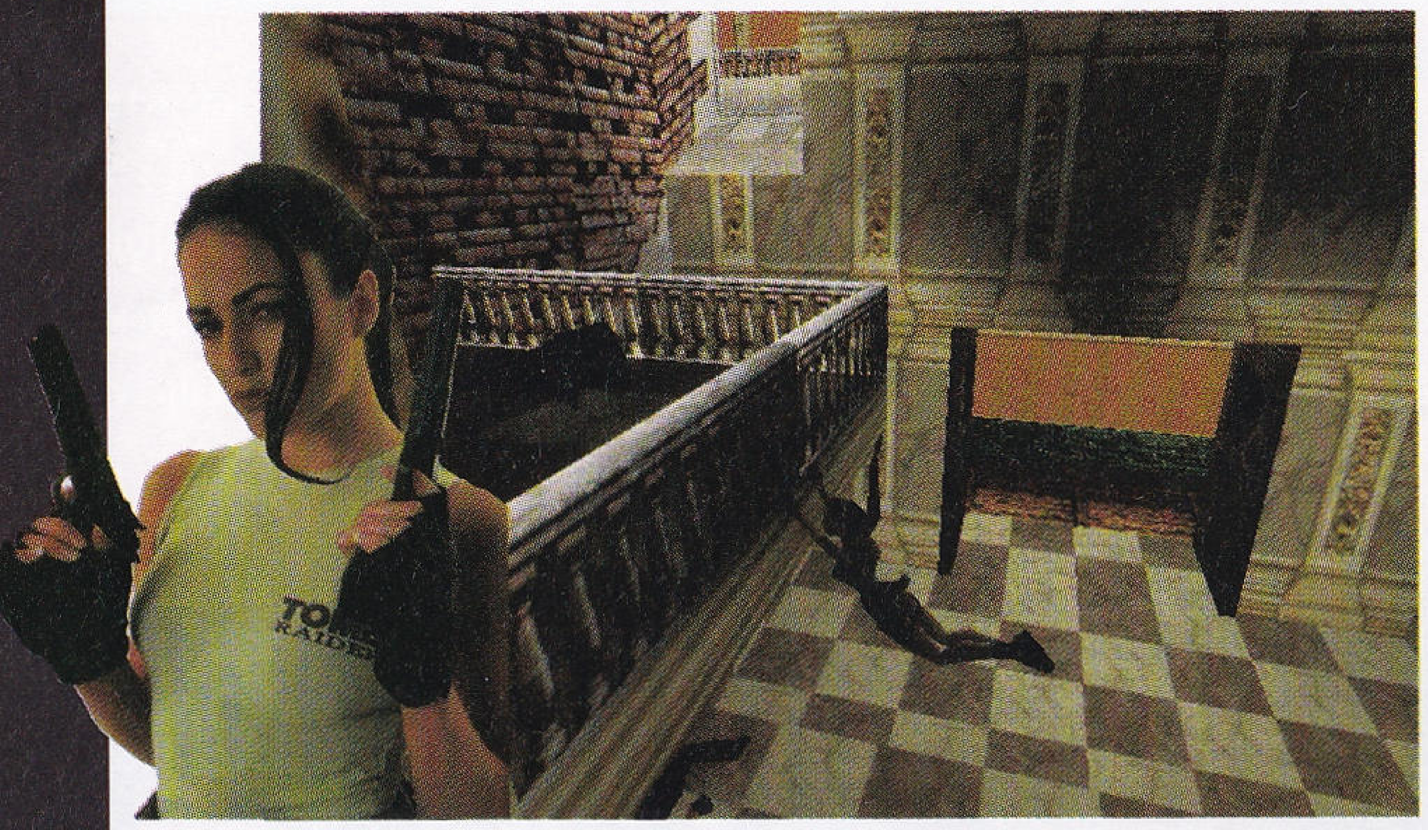
NAJAVE

Eidos je zaparao nebo novim borbenim zrakoplovima. U ovom broju slijedi najava za igru koja svojom izvedbom predstavlja jednu od izuzetno realnih borbenih simulacija. Sudeći prema materijalima koji su stigli do naše redakcije, nema razloga da joj se ne radujemo.

Microsoft se ponovo potpisuje pod jednu od igara koju najavljuje kao "najbolju simulaciju Indy Car Racinga". Precision Racing izgleda prilično dojmljivo i nimalo nas nije ostavio ravnodušnima. Bilo kako bilo, volite li brzu vožnju ili ne, ovo će biti jedna od dobrih simulacija u godini koja nam je pred vratima.

PLAYSTATION

Zbog nje se diže prašina veća i od pustinjske oluje. Zbog nje će se snimiti film koji će puniti kino-dvorane. Zbog nje bi trebalo izmisliti poster u nadnaravnoj veličini koji može pokriti sve dokle vam oko seže. Ona je ženski Indiana Jones i jedan od najbolje osmišljenih i kreiranih likova u posljednjih nekoliko godina. Ona je - Lara Croft. S njom je uspjeh zajamčen.



AMIGA



RJEŠENJE

RUBRIKE

HARDWARE



Microsoft je tvrtka koja se bavi proizvodnjom softvera i hardvera i to svi znamo. Zato smo ostali nemalo iznenađeni kada nam je u redakciju stigao sat kojeg su zajedničkim naporima projektirali Timex i Microsoft. Po čemu se ovaj ručni sat razlikuje od gomile ostalih i zašto ćete, naravno ako ga nosite, biti glavna faca u gradu?

IGRE

Patriku ni ovoga puta nije zadan lak zadatak. Kako to izgleda kad Turok spašava zemlju nad koju su se nadvile sile zla, proučavao je nekoliko besanih dana i noći. O čemu se zapravo radi i kakav ishod na kraju svih bitaka slijedi? Ne, nećemo vam to otkriti odmah u uvodniku.







Ako se smatrate trekkerom – ovo je prava vijest za vas. Imat ćete priliku ponovo sa svojom posadom kadeta zaploviti svemirskim prostranstvima. U dobroj maniri Interplayeve radionice, ova igra ima sve elemente za jednu, prilično visoku, ocjenu u Hackeru.



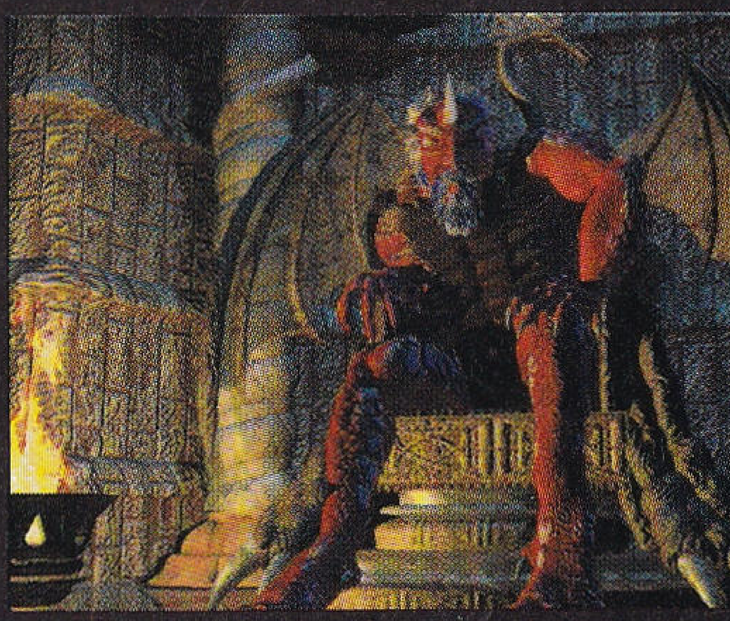
TEMA BROJA 40

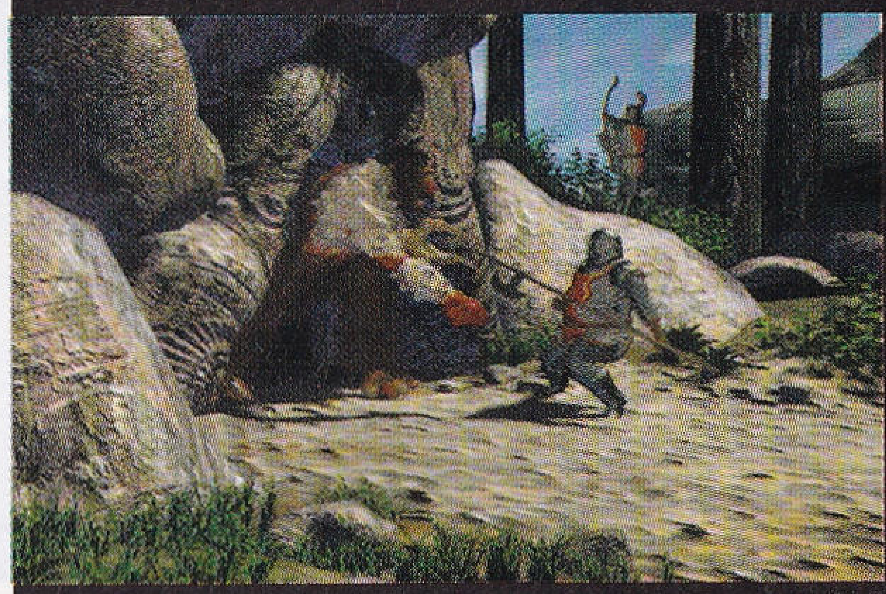
LANDS OF LORE
GUARDIANS OF DESTINY



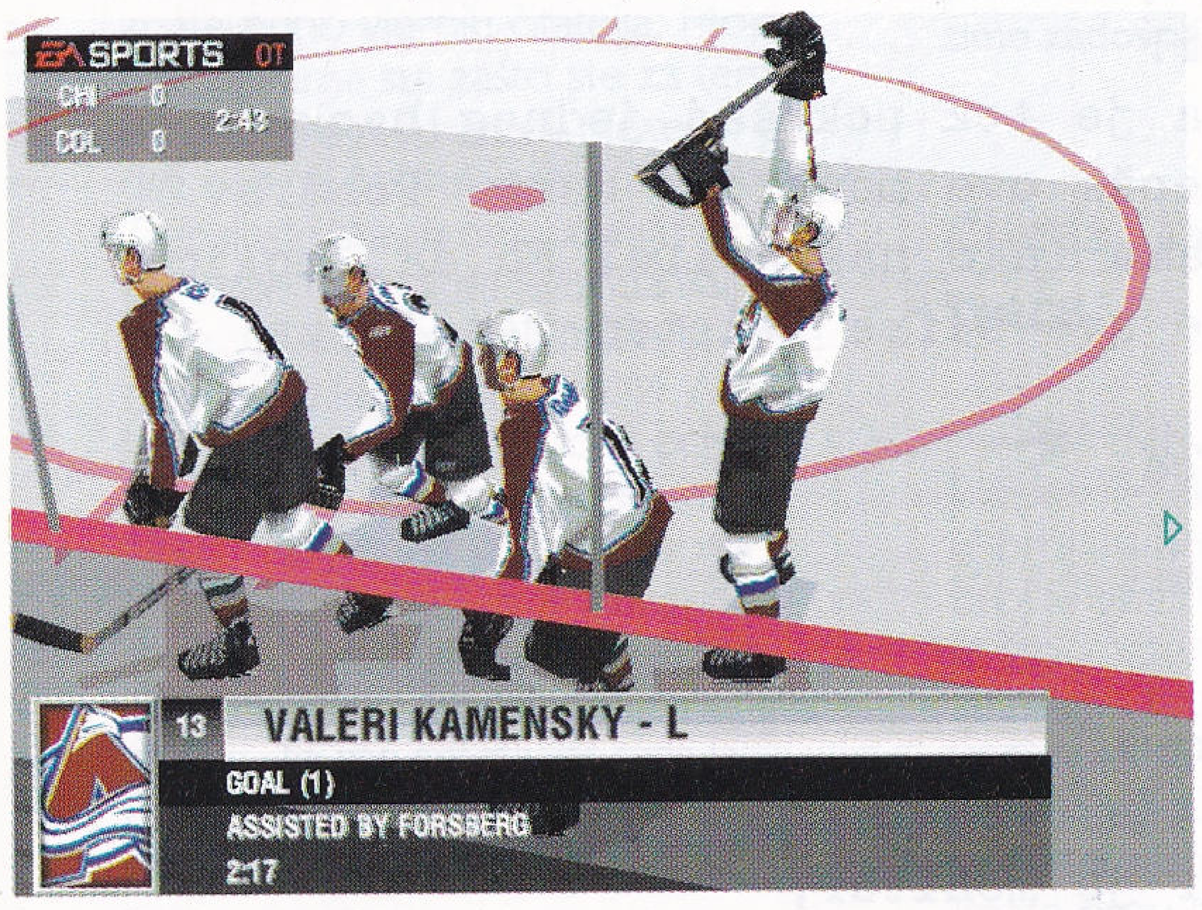
Poznavatelji FRP igara dobro znaju o čemu je riječ. Najavljivana pune tri godine, objavljena na četiri puna CD-a, ova epska priča neodoljivo mami. Možda će joj neki zamjeriti zastarjelost izvedbe koja se nije smjela tako očito isticati, osobito nakon toliko uloženog truda i bučnih reklama iz usta izdavača, ali... to joj je slaba mana. Guardians of Destiny u sebi ima toliko magije da joj se ne može oduprijeti niti jedan zaljubljenik u tajne svjetove. Stoga pri odabiru nismo puno dvojili: prepuna čudesnih i maštovitih svjetova, ova nam se priča potpuno zasluženo i slavodobitno smješka sa počasnog mjesta teme broja.







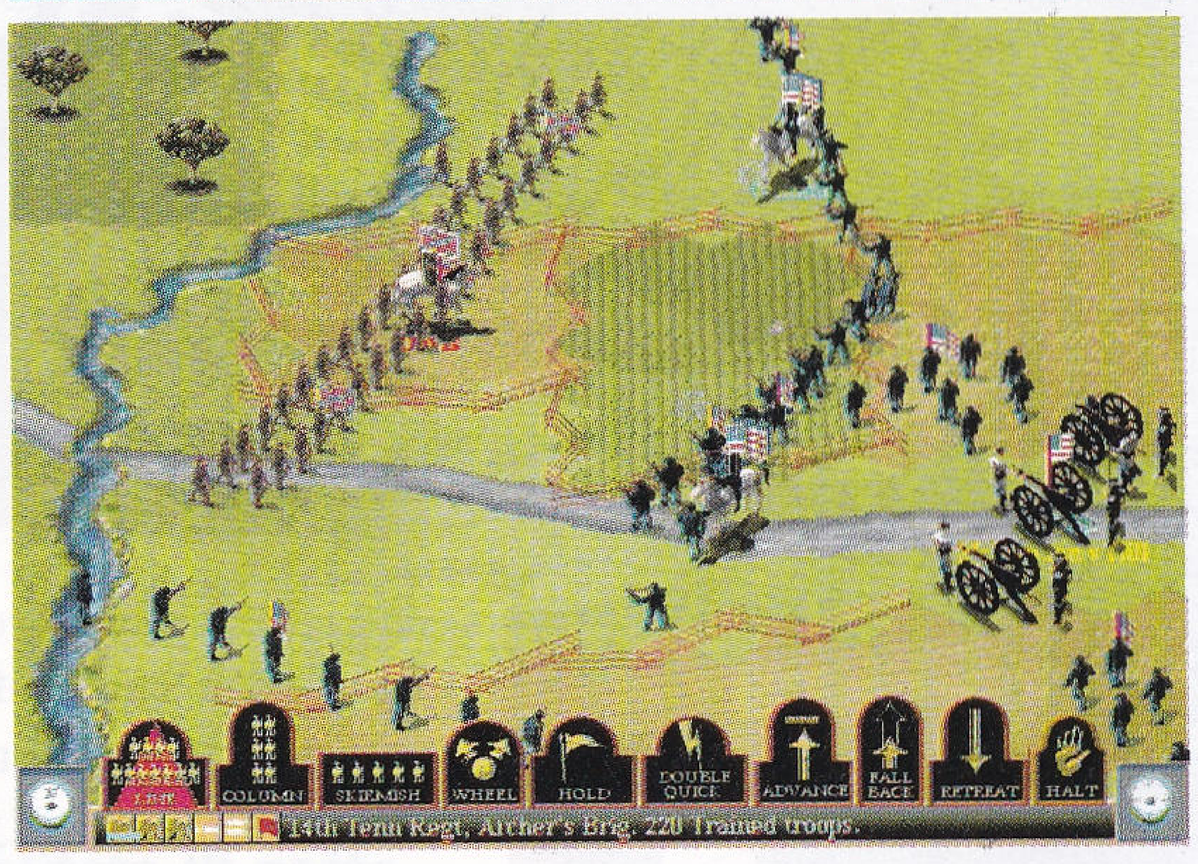
Ovo je pravo vrijeme za zimske sportove. Ponovo ćete navući omiljeni dres, okupiti svoju momčad i zaigrati takvim žarom da će vam se led topiti pod nogama. Iskoristite priliku i postanite najbolji među najboljima!





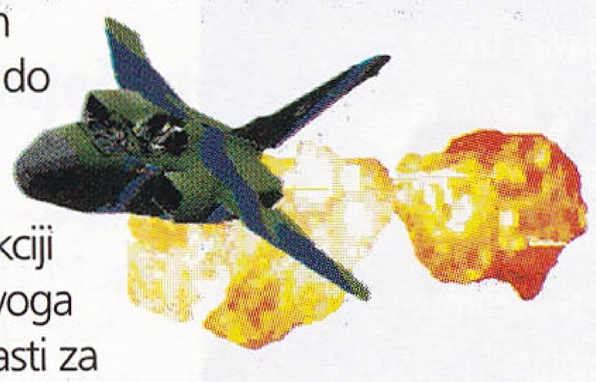
Dosta je bilo ljepotica, sitnih arkadica i sladunjave razbibrige!!! Hoću pravu akciju, makljažu, jurnjavu i gomilu razularenih neprijatelja. Ha, to je to - Shadow Warrior!!!







Kada je mladi Andy Davidson obilazio izdavače tvrdeći kako je njegova zamisao o zločestim crvima genijalna ideja s kojom će oni koji u toj priči prepoznaju kvalitetu smaknuti slavu i novce, svi su se slatko nasmijali. Svi – osim majstora iz Team17. Dečki su nam ponovo dokazali da je za uspjeh, osim upornosti, najbitnije biti originalan. Wormsi 2 su i ovoga puta odlična preporuka za skraćivanje hladnih zimskih dana (ups, noći).



Još je jedna od Jane's-ovih borbenih simulacija stigla do naše redakcije. Kako je fanovima svaki nastavak dragocjen u njihovoj kolekciji igara, Dario Rakovac ni ovoga puta nije odolio svojoj strasti za plavim visinama. Pred vama je još jedna recenzija, ali (na žalost) bez prevelikog oduševljenja.



POPIS OGLAŠIVAČA

Jedini časopis uz koji se igra

Eto, konačno ste dočekali da s *Häckerom* dobijete i CD. Nismo više mogli zanemariti vaša mnoga pisma u kojima ste zahtijevali CD prilog, pa smo prionuli na posao i napravili, nadamo se, CD uz koji će *Hacker* uistinu postati časopis uz koji se igra. CD prilog će od sada biti sastavni dio časopisa i time smo ispunili još jednu od vaših često spominjanih želja u pismima. Nadamo se da ćete uživati u CD-u kao što smo mi uživali u njegovoj izradi, a mi se unaprijed veselimo vašim komentarima, pohvalama, kritikama te prijedlozima koji bi nam pomogli da ga napravimo još boljim. Dakle, pišite nam kako vam se sviđa izbor igara na CD-u, koje biste dodatne sadržaje voljeli vidjeti, što mislite da treba izbaciti i sl.

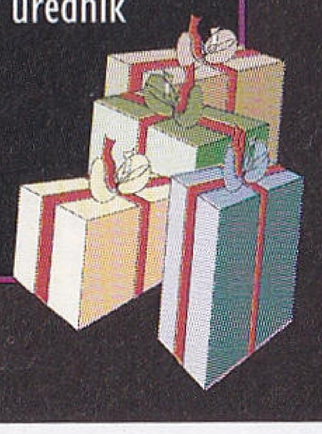


Kako su Nova godina i praznično raspoloženje pred vratima, tako smo i ovaj broj učinili malo izdašnijim i svježijim. Tu prije svega mislim na **8** stranica odlične retrospektive i najava za 1998. uz koje se možete prisjetiti igara koje smo rado igrali u ovoj godini te vidjeti što nam izdavači spremaju za sljedeću. Kako bismo uopće mogli registrirati tako veliki broj naslova koje izdavači čuvaju za Božićno razdoblje, pokušali smo recenzije skratiti na otprilike jednu stranicu, osim Hack igara i teme broja kojima poklanjamo više prostora. No, ni to nije bilo dosta jer su igre dva tjedna prije zaključenja broja jednostavno počele nadirati na tržište pa smo, samo privremeno, smanjili broj najava i izbacili neke rubrike poput Bez Panike, Interneta, CD Izloga, Hack galerije i Savjeta više. Rezultat? Ukupno **31** recenziranih igara u ovom broju!!!

Što se tiče teme broja, konačno smo dočekali, nakon mnogih najava i tri godine čekanja, da *Westwood* konačno izbaci nastavak popularnog *Lands of Lorea. Lands of Lore: Guardians of Destiny* je uistinu veličanstvena igra, pravi svijet u malom, čija je jedina mana grafički engine koji pomalo kaska za vremenom, no sumnjam da će to spriječiti ljubitelje FRP-a da se prepuste čarobnim svjetovima *Landsa 2.* Ukoliko vam se FRP-ice ne "zdopadaju" i željni ste dobrog RTS-a, tada ne mogu a da vam ne preporučim odličan *Total Annihilation* za kojeg se *Dario Rakovac* usudio reći da je to *"konačno igra koja je po ukupnom dojmu uspjela prestići legendarni C&C".* Ukoliko su vam, pak, dojadili RTS-ovi, možda biste se željeli malo "poigrati" s gospodičnom *Larom Croft* koja se s *Tomb Raiderom 2* ponovo vraća na male ekrane (monitore), a sigurni smo da joj ovo neće biti prvo pojavljivanje u javnosti, nego da će još u nekoliko navrata gostovati u raznim Hackerovim rubrikama. Niti ljubitelji pravih strategija, a ne nekih kvazi RTS-ova, nisu ostali na suhom; čeka ih odlični *Gettysburh* kojeg potpisuje *Sid Meier*, majstor koji je stvorio *Civilization.* Eh da, konačno su se pojavili, uz nekoliko odgoda, *Crvi 2* koji su ovoga puta opasniji, veći i opakiji nego ikad, a u paketu iznenađenja kojeg smo dobili od *Team17* nam je, osim službenog press materijala i same igre, stigla i majica koju sam odmah navukao na sebe i ovih dana me suradnici podsjećaju da je možda i bila bijela kada je stigla u redakciju. I dok vi uživate u ovim još vrućim igrama, ljudi u redakciji već užurbano pripremaju *Hack CD #2* i recenzije novih igara poput odličnog *Interplayevog Fallouta*, superbrzog *Need for Speed 2 SE* i temu broja koja bi mogla redefinirati žanr avantura – prekrasan *Westwoodov Blade Runner* te brdo ostalih igara.
I na kraju, zahvaljujem svima koji su mi se javili preko ICQ-a ili maila (pozdrav vrijednoj ekipi Laba) i unaprijed se ispričavam ako nisam uspio odgovoriti na sve poruke i biti dostupan svaki puta za chat jer je ekipa u našem uredu u Petrinjskoj 11 marljivo pripremala novogodišnji broj i CD. Nadamo se da smo vam uspjeli uljepšati ove prohladne zimske dane. Ugodno igranje, čestit Božić i sretnu Novu 1998. godinu želi vam cijela redakcija Hackera.

Kristijan Žibreg
glavni i odgovorni urednik

ICQ: 1549249
e-mail: draught@earthling.net



Pismo mjeseca

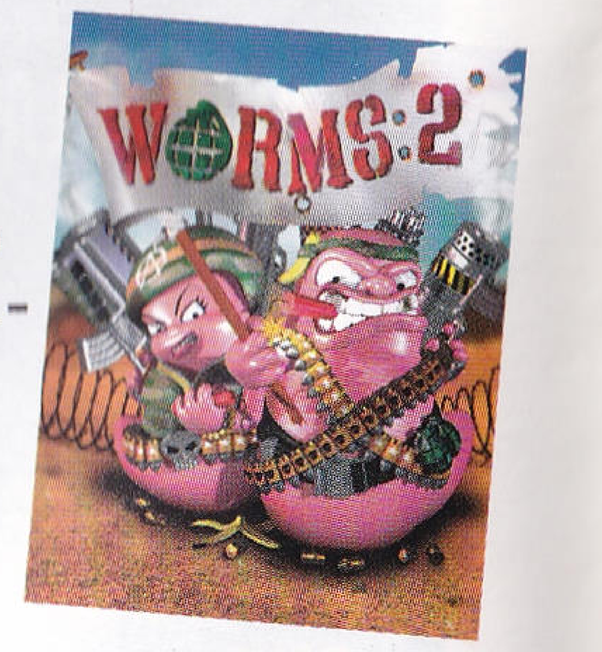
Živjeli Hackeri!
Ova moja pjesma je tek pokušaj jednog hackera da nama svima uljepša ove monotone dane. Pozdrav uredništvu i samo tako nastavite! Eh da, molim vas da objavite sve šifre Twisted Metala za PSX...
Nikola iz Vodica

Hacker himna

Bojište mi je monitor,
Pravi lav mi je kompjutor
Brze igre igram ja,
U procesoru je ludnica
Tipkovnica je pucaljka,
Živci su mi slamčica
Još jedna staza proći se mora
Gle! Zar već je zora...
(A month later)

Sad na intenzivnoj boravim ja □
liječim se od igranja

Kako u prošlom broju nismo dobili zanimljivo pismo koje bismo proglasili pismom mjeseca, počeli smo polako gubiti nadu, pogotovo kako se približavao dan zaključenja broja, sve dok nam par dana prije odlaska u tisak nije stigao ovaj simpatični pjesnički uradak od *Nikole* iz *Vodica* koji nas je od srca razveselio i nasmijao. Pjesmicu smo isprintali i nalijepili na vrata redakcije, tako da je ona uistinu postala himna časopisa Hacker, sve dok netko ne sklepa još bolje stihove. Nikolu u ovom broju nagrađujemo s primjerkom odličnih *Wormsa 2* koji će mu pružiti nezaboravne trenutke zabave, pogotovo ako *Crve* zaigra s najboljim frendovima. Nadamo se da se prijateljstvo neće nakon nekoliko odigranih partija pretvoriti u fizički obračun jer su Crvi po tom pitanju nekoliko puta gori od omražene igre *Čovječe ne ljuti se.*



P.S. Nikola, očekujemo da nam se ovih dana javiš telefonski u redakciju da dogovorimo način preuzimanja nagrade.

pismA čitatElja

Slučaj M. Mikić

Hy Hacker
Pišem vam iz Rijeke i znajte da tamo imate puno vjernih čitatelja. Moja pitanja vama su: zašto ste za temu broja u broju 31 stavili *Hexen II* pa joj dali ocjenu neprimjerenu temi broja? Trebali ste staviti neku drugu igru koju ste bolje ocjenili pa je onda valjda i bolja. U jednom od prošlih brojeva neki je čitatelj spominjao *M. Mikića* koji je, navodno, dao lošu ocjenu *Bloodu*, a vi mu odgovarate da *M. Mikić* više ne radi za vas. Kao prvo, *Blood* je ocjenio *Damir Rukavina* (i on još uvijek piše u *Hackeru*), a kao drugo nikakav *M. Mikić* nije ni radio za vas. To me smeta jer sam ja (ne)slučajno *M. Mikić*.
Pozdrav od *M. Mikića* iz Rijeke

Zdravo *M. Mikiću*! Tko radi taj i griješi pa je tako i kod nas došlo do stanovite zabune. Što se tiče *Hexena 2*, radi se opet o starom problemu tumačenja ocjene koju neka igra dobije. Igru mjeseca ne biramo tako da jednostavno odaberemo igru koja je dobila najvišu ocjenu, već se radi o igri koja je bila dugo iščekivana, ili se radi o nastavku igre koja je već požnjela veliki uspjeh ili o sasvim novoj igri toliko originalne ideje da ju se ne može smatrati varijacijom već prokušanog recepta. No, ponekad se desi da naslov koji smo tako dugo i željno iščekivali ne ispuni očekivanja, baš kao i nastavci popularnih filmova, i upravo se to desilo s *Hexenom 2*. No, to što je *Hexen 2* dobio 80% u usporedbi s, recimo, *Shadows of the Empire* koji je dobio 90%, ne znači da je *Hexen 2* lošiji od *Shadowsa*. Ukupnu ocjenu *Hexena 2* treba tumačiti u odnosu na ocjenu ostalih igara TOG ŽANRA, dakle ocjenu *Hexena 2* treba uspoređivati s ostalim igrama koje spadaju u žanr FPP pucačina. Ili, da se izrazim pučki, ne treba miješati kruške i jabuke.

Gdje su Wormsi?!

Haj svima!
Fakat ste najbolji informatički časopis u Hrvatskoj i svakim brojem ste sve bolji! Neću vas više hvalit da se ne razmazite. Pročitao sam broj 31 i razočarao se jer nema ništa o *Crvima 2*. Zar zaista nemate nikakvih novosti? Znam da se bliže Božić, Nova godina i kupnja darova, ali ipak ste pretjerali s reklamama. Dobro da ste se napokon odlučili izdati CD prilog za 12. mjesec.By!

Eto, ti o crvima, a *Crvi* na vrata! Osim što su *Wormsi* zauzeli poziciju Hack igre, posvetili smo im prostor i na našem CD-u s kojeg možeš odigrati demo ili, pak, pogledati jednu od mnogih šaljivih animacija koju krase punu verziju igre. Nadamo se da smo time zadovoljili velik broj čitatelja.

Cijena, kvaliteta ili nešto treće

Štovano uredništvo!
Hacker je jako dobar časopis koji je iz broja u broj sve bolji. Posljednji broj je grafički super uređen i dobro je što imate par igrica opisanih na 3 stranice. Tako bi trebali nastaviti jer veći opisi su zabavniji, infomativniji i zanimljiviji. Odnos reklama i broja stranice vam nije dobar. U broju 31 imate hrpu reklama, a niste povećali broj strana. Ipak bi *Hacker* trebao imati više od 100 stranica. Nadam se da će u prosincu izaći i CD. Papir na kojem tiskate časopis je jako kvalitetan, ali i skup - bilo bi dobro da smanjite kvalitetu i time smanjite cijenu ili povećate broj stranica.
P.S. *Domagoj Korak* je u najavi za *Hellfire* izjavio da ga pravi *Blizzard*, što nije istina - Blizzard je svoj engine ustupio *Sierri* koja razvija *Hellfire* i izdaje ga. *Blizzard* je svoje snage usmjerio na *Starcraft* i *Diablo 2*.
Tomislav iz *Zagreba*

**Eto Tomislave, izašao je obećani CD i nadamo se da si našim prvijencem zadovoljan (uostalom, trudit ćemo se da već sljedeći bude bolji). Znaš i sam kako je teško udovoljiti svim željama, no mi smo se u ovom broju zaista potrudili, ne samo rasporedom već i količinom opisanih igara, približiti željama svih onih koji uvijek traže informaciju više.
P.S. Što se tiče najave za *Diablo Hellfire*, hvala na upozorenju. Grešku smo i sami primjetili tek kada je časopis već bio u tisku, no već je bilo prekasno za ikakve intervencije.**

Hackerov WEB

Bok,
Kupujem Hacker od 13-og broja i mislim da je broj 29 jedan od najboljih po izgledu. Kvaliteta je odlična i sve je super, ali vaše WWW stranice imaju ozbiljne nedostatke. Od Hackerovih stranica očekujemo nešto novo čega nema u časopisu kao npr. editori za *Quake*, *Duke* ili *Blood* (ima na tone, a na vašim stranicama ništa). Trebali biste opisati rad bar s jednim od njih, omogućiti download mapa za *Red Alert*, *Warcraft 2*, *Lords of the Realm 2* itd. Bilo bi puno bolje da su stranice posvećene popularnim igrama koje sam naveo nego shareware Hackeru. Zašto mi se čini da ste zapostavili Quake? Opisali ste igranje preko Interneta, zašto ne opišete kako da se umreže dva kompića preko serijskog kabla. Inače, opisi 3D ubrzivačkih kartica su vam super, ali niste napisali kakve su im performanse na P100. Toliko. Vaš vjerni čitatelj
Tomislav iz *Zagreba*

Tomislave imaš pravo, prilično smo zapostavili izgled i sadržaj naših WWW stranica i na tome ćemo već uskoro ozbiljno poraditi. Drago nam je i to da imaš praktičnih prijedloga oko njihovog uređenja (savjet je uvijek dobrodošao) te pozivamo i ostale čitatelje da izraze svoje želje, stavove i savjete glede naših stranica na Internetu.

Riječ, dvije o Risiku

Štovano uredništvo,
1. Mogli ste opširnije opisati strategiju *Risik*, iako ste je spomenili u *Turbo Hackeru*. Jedna igra kao *Risik* trebala bi zauzeti mjesta u vašem i našem listu. Pojavila se i strategija *Age of Empires* (ako sam dobro napisao) koju bi bilo dobro opisati (već se igra u igraonicama)
2. Mogli bi ubaciti neku top listu u kojoj bi glasovali za najbolju glazbu, zvučne efekte, grafiku i sl.
3. Kako vam se *Diablo* u rubrici *Top 50*, istodobno našao na 10. i 41. mjestu?
4. Što se tiče CD-a, molio bih vas da ga napunite igricama, a ne programima. Nadam se da sam, ukoliko vam već nisam pomogao svojim malim kritičkim osvrtom, ispunio popuniti ionako već prepun prostor... (šala!). Ovom prilikom pozivam sve surfere željne dopisivanja da mi se jave preko E-maila (cure, kghmmm, dame imaju posebnu prednost). Pozdrav svima, a posebno *Teufelu* iz *Zagreba* i *Mr. Silentu* iz *Splita* koje sam sreo na *battle.netu*.
Marko Eregović iz *Splita*

U pravilu (barem kada je o opisima riječ) govorimo o igrama koje se kod nas već mogu pronaći (ili će se vrlo brzo naći) u trgovinama, a sve ostalo bi bilo potpuno besmisleno – ili to ili je takvim tekstovima mjesto u rubrikama *Najave* i *Info*. Što se tiče igre *Risk*, obećavamo opis u sljedećem broju. Inače, tu igru nismo spomenuli mi u reklami za *Turbo Hacker* jer dotično poduzeće nema veze s našim časopisom osim dijela imena. Što se CD-a tiče, on je tu, igara ima....uživaj i pozdravi ostatak društva u *Splitu*.

Živio Hacker! Živio 3a ETŠ iz Splita!

Hej momci,
Upravo listam 31. broj Hackera ispod klupe na satu engleskog i iz dosade (naravno, od engleskog) odlučih napisati ovo pismo. Niste niti malo loš časopis i trebate nastaviti ovakvim tempom. Po mojem mišljenju i mišljenju iz *3a ETŠ Split*, CD prilog nije potreban jer nas ne zanimaju shareware igrice i pokoji programčić koji već imamo! Uz CD prilog sigurno skače i cijena Hackera, što nije baš povoljno u današnja vremena. Jedina primjedba na 31. broj Hackera glasi: Kako se usuđujete reći, a pogotovo napisati, da je *Ages of Empires* bolji od *Warcrafta 2*??? Pa ljudi, to je nemoguće. Na četiri P166 umrežena Fast Ethernetom, igrica trza čak i u nižoj rezi, dok se *War 2* nakon tri sekunde sinkronizira i prede kao mačkica. *Ages of Empires* je ograničen na 50 jedinica i previše se oslanja na katapulte, ukratko – nije di do koljena *Warcraftu 2*. Kako *Conquest Earth* ima bolju ocjenu u grafici od *Ages of Empiresa*, nečuveno!!! Ali ja vas shvaćam, sve je to stvar ukusa. Trebate tetirati *m3d* (*Matroxova* ubrzivačka kartica) i P233 MMX na dvije stranice i objaviti im cijenu. Više, više opisa igara. Sve u svemu, vrlo ste dobri i ja vas pratim ma kakvi bili. OK?
P.S. Skinite s Interneta *Team Fortress*, dodatak za Quake, testirajte ga 4 vs. 4 i pokažite svijetu da je ludilo i da *Đuka Ratar* i *Shadow Dripac* nisu ni do koljena Quake *Team Fortressu*. Inače, prezirem pucačine, ali ovo je božanstveno. Opišite *688 Hunter/Killer* i do viđenja u 32. broju. Ups, as iz zalaganja.
Ceki
Nikola Frlekin - "Cekin"

Jaoj, jaoj nama. Lako je tebi krivnju zbog komada na engleskom svaliti na naša leđa. Daklem, sljedeći put ispravi komada pa Hacker prolistaj na nekom drugom satu jer ako i tada ponovo dobiješ negativnu, bar nećeš iz istog predmeta. A sad hajdmo na posao. Vidim da si shvatio kako se o ukusu i o ocjenjivanju igara ne raspravlja, a ako si morao od mukom zarađenog džeparca potrošiti dodatnu kunu više, nadamo se da ti se barem isplatilo ako ni zbog čega drugog, onda zbog priličnog broja igara. Inače, iako se *Ages of Empire* usporava u mrežnoj igri, dobio je višu ocjenu od *Warcrafta 2* zbog nekih poboljšanja koja uvodi u ovaj žanr igara i velike igrivosti, no to je opet stvar ukusa. Opis *688(I) Hunter/Killera* ide u sljedećem broju, a *m3d* karticu je u ovom broju Patrik Pencinger već testirao.

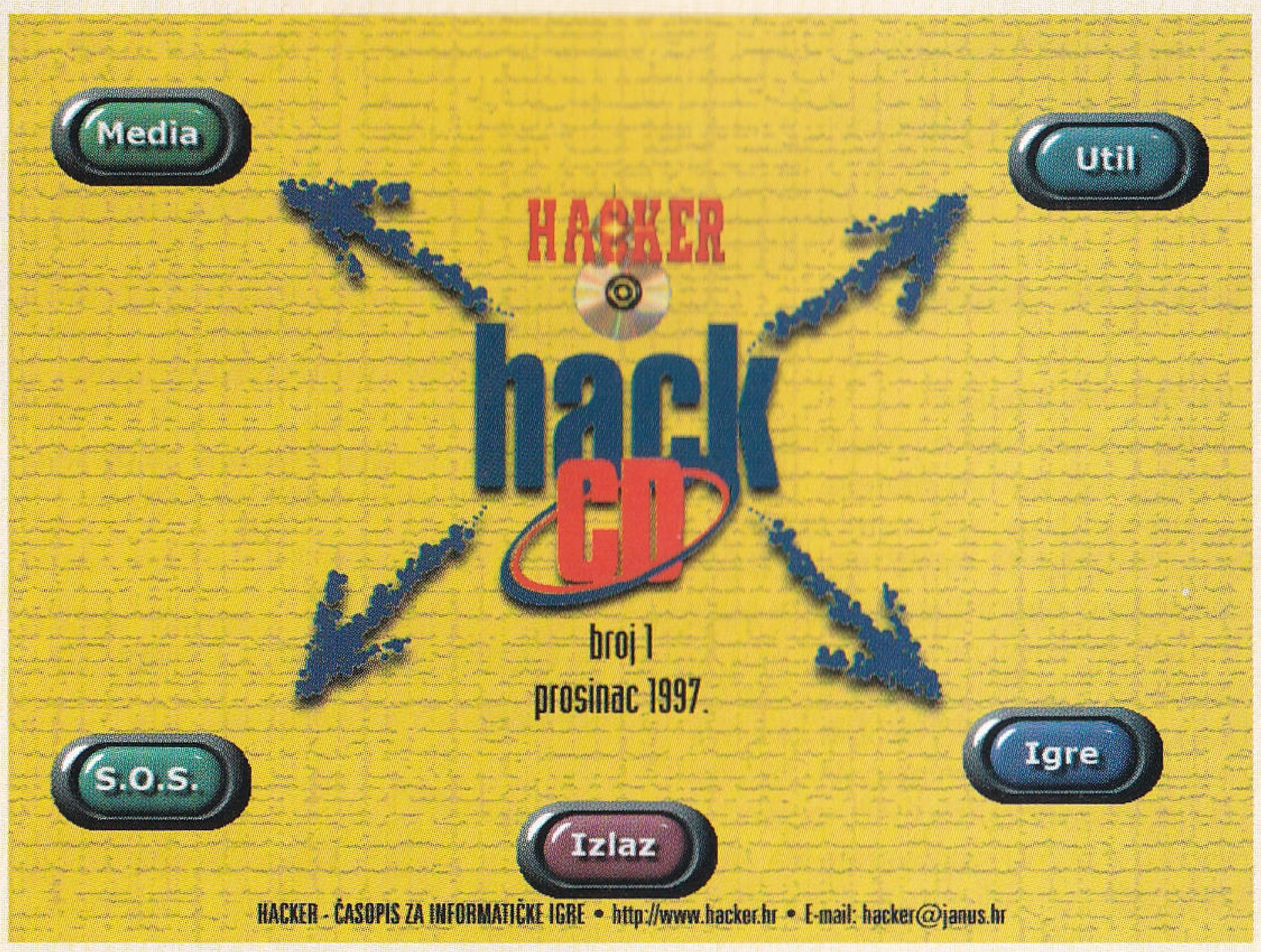
We Will Rock You!

Evo, konačno smo dočekali ovaj dugo i brižljivo pripremani CD. Da li smo uspjeli u tomu da vas ugodno iznenadimo pa da se tako iskupimo za sve dane u kojima ste ga priželjkivali u svojim računalima, da li smo uspjeli biti, ako ne bolji, onda drugačiji od drugih, to ćete nam reći vi kao naša najbolja uzdanica za uspjeh u godinama iza nas. Dakle, svekolika publiko, posegnite za našim prvijencem, otvorite oči i uši – it's showtime!

Za početak, nekoliko riječi o tehničkom dijelu. Korisničko sučelje dizajnirano je za razlučivost **800x600** i 16-bitnu dubinu boja. Mnogi će se upitati zašto smo inzistirali na razlučivosti **800x600**, a ne **640x480** u 256 boja i kao glavni argument navoditi da se svi multimedijalni naslovi rade upravo za tu standardnu razlučivost. Prije svega, ne vjerujemo da itko od vas voli krupne piksele pod Windowsima pa smo koristili finiju razlučivost. Osim toga, Hacker je časopis koji teži inovacijama pa ako se već većina multimedijalnih CD-a radi za **640x480** zato što američki *dummie* korisnici ne znaju promijeniti razlučivost, duboko smo uvjereni da znanje Hackerovih čitatelja premašuje ovakve početničke i trivijalne operacije. Samo za usporedbu: prvi svjetski poznati časopis za igre koji je na svom CD-u odlučio krenuti s **800x600** je *PC Gamer*. Hacker je drugi.

We made it

Za one koji uvijek žele više i zanima ih kako smo napravili CD, slijedi kratko objašnjenje. Sve igre, programe, cheatove i patcheve je prikupio marljivi redakcijski crv *Patrik Pencinger* (igre za Amigu je prikupio *Berislav Jozić*). Ti sirovi materijali su prošli potrebnu grafičku obradu, pri čemu su do izražaja došli vješti dizajnerski prsti Željke Mokos i Igora Vranješa, a onda je te polusirovine preuzeo redakcijski perfekcionist Kristijan Žibreg i u Macromedia Directoru 6.0 ih je posložio i pretvorio u izvršni kod. Bilo bi nedopustivo ne spomenuti i talentiranog Tihomira Jauka koji je svojim angažmanom uspio hrpu redakcijskog press materijala pretvoriti u efektnu renderiranu animaciju koja se pojavi kada ubacite CD. U tome mu je pomogao Lightwave i hrpa CD-a s 3D objektima kojima smo ga zatrpali. I na kraju, ne smijemo zaboraviti niti Ankicu i Melitu koje su nas opskrbljivale neophodnim količinama kave i Coca-Cole, temeljnim gorivom koji drži ljude zajedno na jednom takvom projektu, i Senku koja nam je uvijek držala sjekiru nad glavom na kojoj je velikim rječima pisalo *deadline*. Ponajviše hvala vama, dragi čitatelji, koji ste nam dali inspiracije i volje da izdržimo i izguramo do kraja.



Di se pali?

Dakle, što trebate uraditi da biste bez problema uživali u *Hack CD-u*? Prvo, promjenite razlučivost u **800x600** s 16-bitnom bojom – kliknite desnom tipkom na radnu površinu Windowsa i odaberite *Properties*. Otvorit će vam se prozor *Display Properties* u kojem kliknite na karticu *Settings* i zatim pomičite kliznik *Desktop Area* dok ne namjestite razlučivost **800x600**. Sada iz padajuće liste *Color Palette* odaberite *Hi-Color* (16-bit) i kliknite na *Apply* nakon čega ćete vjerojatno trebati restartati računalo da Windowsi skuže promjenu. I to je to. Ostaje vam da otfrljite zvučnike do daske, nježno ubacite *Hack CD #1* u vaš CD ROM pogon, zatvorite ga i pričekate da se automatski starta multimedijalna ekstravaganza koju ste tako željno iščekivali. Ukoliko se CD ne pokrene automatski, znači da vam je isključena opcija *Autorun*, no ne berite brigu – dovoljan je dvoklik na *My Computer*, pa na ikonu CD ROM pogona i potom, kada vam se izlista sadržaj *CD-a*, otvorite ikonu *HackCD1297* koja će pokrenuti sučelje. Prije nego krenete u istraživanje softvera koji smo isfurali na CD-u, pročitajte okvir "Upozorili smo vas" jer bi vam to mogli uštedjeti mučne trenutke frustracije. Ekipa *Hack CD-a* vam želi nezaboravne trenutke zabave.

Upozorili smo vas

Kada pokrenete *Hack CD*, pojavit će se intro animacija koju možete u svakom trenutku prekinuti pritiskom na lijevu tipku miša. Imajte na umu da se, ako čekate da animacija završi, sučelje neće pokazati (vidjet ćete crni ekran s bijelim pravokutnikom u sredini) sve dok ne pritisnete lijevu tipku miša. Sve igre na CD-u rade pod Windowsima95 i koriste DirectX drivere, većinom u verziji 5.0 pa vam usrdno preporučamo instaliranje istih s našeg CD-a. DirectX drivere je najbolje instalirati prije nego uopće pokrenete sučelje HackCD-a, a za to je dovoljno otvoriti u Windows Exploreru direktorij *Utils* na CD-u i potom otvoriti ikonu *DirectX 5*, što će pokrenuti instalaciju DirectX drivera. Nadalje, svi programi i igre su provjereni na nekoliko konfiguracija i testirani protiv virusa, no časopis Hacker ne pruža nikakve garancije i ograđuje se od materijalne, fizičke, moralne ili bilo kakve druge štete prouzročene korištenjem CD-a i programa koji se na njemu nalaze.

Slatkiš za oči

Ako ste sretno prebrodili uvodnu animaciju i dokučili kako se probiti do sučelja, čekajte tek da vas zbunimo našim raznobojnim gumbićima koji su pravi slatkiš za oči. Ako vam nije jasno što koja sekcija znači, što sumnjamo jer smo sve dizajnirali maksimalno razumljivo i pregledno, pogledajte kratki opis na ovoj stranici. U stvari, definitivno pročitajte ovu stranicu jer se *Hack CD* timu uspjelo potkrasti nekoliko pogrešaka koje se nisu više mogle popraviti jer je CD već bio u Austriji na kopiranju. Ne radi se o strašnim pogreškama, više su to poneki propusti koji se većinom niti ne primjećuju osim 2-3 njih radi kojih bi vam se iznad glave mogao pojaviti veliki upitnik... Tada je pravi trenutak da konzultirate ovu stranicu.

SOS

Konačno nam se pružila prilika da Hackerov SOS zablista u punom sjaju na CD-u. Ova rado čitana Hackerova rubrika će se idealno udomaćiti na CD-u, a zamislili smo da se materijali koji ćemo sakupljati iz CD-u u CD nadograđuju tj. ovdje biste uvijek mogli naći sve stare cheatove sa svih prethodnih CD-a plus nove koje smo u međuvremenu nabavili. Osim samih chetova i šifri za varanje u igrama, u ovoj ćete sekciji naći i neke programčiće koji vam, ako ih instalirate po uputama, daju određena "neuobičajena" svojstva u pojedinim igrama. Dakle, takve cheat programčiće ne možete instalirati preko sučelja, već po navedenim uputama... Sretno varanje!



IGRE

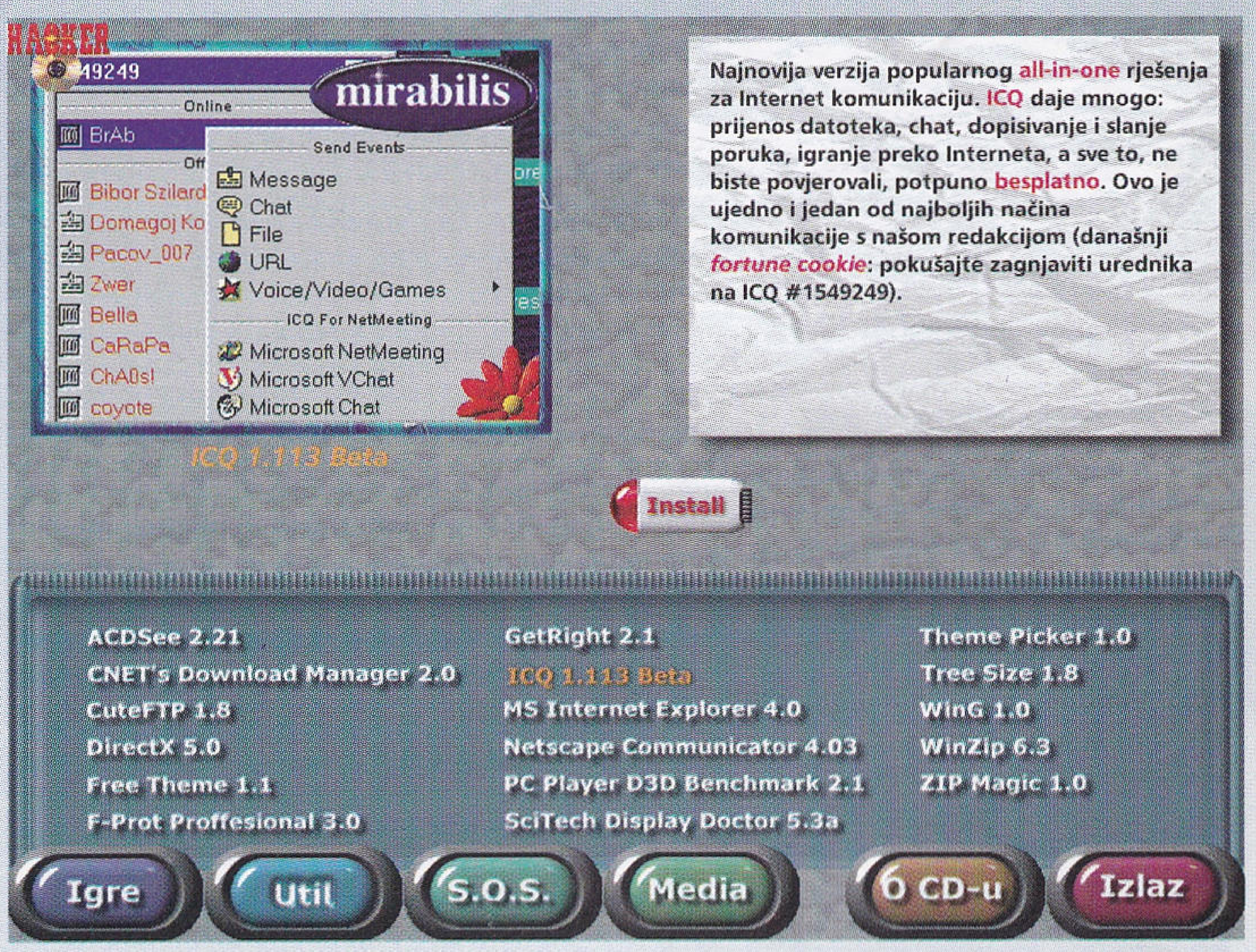
Ovo je sekcija u kojoj ćete provesti najviše vremena. Ovdje ćete naći **21** igru spremnu za instaliranje i pokretanje jednostavnim klikom miša. Instalacijska procedura se razlikuje od igre do igre, no u principu se može svesti na dvije mogućnosti: ili igra pokreće vlastiti *Setup* koji posjeduje svaka Windows aplikacija (takve igre tada deinstalirate iz sistema preko *Add/Remove Programs* apleta u *Control Panelu*) ili vam se otvara *Self-Extracting ZIP* prozor koji vas pita kuda da na vašem disku raspakira igru te da li da igru nakon raspakiranja i pokrene (takve igre deinstalirate iz sistema tako da obrišete direktorij u koji su instalirane). Većina igara upotrebljava potonji način instalacije za koji mislimo da je najbolji i za gotovo sve takve igre smo podesili da se raspakiravaju u direktorij *C:\IGRE*, tako da uvijek znate gdje su vam se naselile igre koje ste instalirali s Hackerovog CD-a.



Napomena: *Wing Commander: The Prohecy* ima malu grešku. Naime, klikom na njega se u gornjem desnom dijelu ekrana neće pojaviti kratki opis, iako bi trebao. No, bez brige, igru možete instalirati bez problema.

UTILS

Većinu CD-a smo posvetili demoima igara, no postoji nekoliko programčića koje pravi igrač nikad ne bi trebao zaobići. Bilo da se radi o *WinZipu* koji će rukovati vašim arhivama, *SciTech Display Doctoru* koji će riješiti sve probleme zbog kojih se vaša video-kartica sukobljava s igrama, *Internet Exploreru* ili *Netscape Communicatoru* s kojima ćete prosurfati valovima Interneta u potrazi za svježim cheatovima i prohodima igara koje volite ili najnovijoj inačici *DirectX* drivera bez kojih niti ne pomišljajte na igranje pod Windowsima – sve je ovdje, uredno kategorizirano, opisano i samo čeka na vaš klik. Eh da, upozoravamo vas da *Internet Explorer 4.0* nije obična aplikacija, on će se trajno ugnijezditi u srž Windowsa, promijeniti izgled dekstopa i način rada na računalu. Na vama je da odlučite da li ste spremni za taj korak.



Napomena: preglednik slika *ACDSee* ne možete instalirati preko sučelja zbog greške koja nam se potkrala. Za instalaciju programa *Windows Explorerom* probijte put do direktorija *Utils* na CD-u i otvorite datoteku *ACDSee 221.EXE*.

Neki od vas sa slabijim konfiguracijama neće željeti pokretati igre preko sučelja koje smo napravili, ili im se jednostavno sučelje ne sviđa. Mada smo testirali CD na puno različitih konfiguracija, može se desiti da baš na vašem računalu sučelje uopće ne proradi ili ne radi kako je bilo planirano. Ne očajavajte, uvijek možete pokrenuti većinu igara ručno tj. tako da pokrenete *Windows Explorer* i probijete se do direktorija na CD-u gdje je željena igra ili program. Da bismo vam olakšali snalaženje u direktorijima, igrama i programima na CD-u, preporučamo vam da koristite sljedeće tabele.

UTILS

naziv programa	putanja na CD-u
ACDSee 2.21	Utils/ACDSee 221.EXE
CNET's Download Manager 2.0	Utils/CNET's Download Manager.EXE
CuteFTP 1.8	Utils/CuteFTP.EXE
DirectX 5.0	Utils/DirectX 5.EXE
F-Prot Professional 3.0	Utils/F-Prot/SETUP.EXE
Free Theme 1.1	Utils/Free Theme 110/setup.EXE
GetRight 2.1	Utils/GetRight 210.EXE
ICQ 1.113 Beta	Utils/ICQ 1113 Beta.EXE
Microsoft Internet Explorer 4.0	Utils/MS Internet Explorer 400/IE4SETUP.EXE
Netscape Communicator 4.03	Utils/Netscape Communicator 403.EXE
PC Player Direct 3D Benchmark 2.1	Utils/PCP D3D/SETUP.EXE
SciTech Display Doctor 5.3a	Utils/SciTech Display Doctor 530a.EXE
Theme Picker 1.0	Utils/Theme Picker 100.EXE
TreeSize 1.8	Utils/TreeSize 180/Treesize.EXE
WinG 1.0	Utils/WinG 100/SETUP.EXE
WinZip 6.3	Utils/WinZip 630/SETUP.EXE
ZIP Magic 1.0	Utils/ZIP Magic 100.EXE

IGRE

naziv programa	putanja na CD-u
Captain Claw	Igre/Captain Claw.EXE
Close Combat: A Bridge Too Far	Igre/Close Combat.EXE
Dungeon Keeper	Igre/Dungeon Keeper.EXE
Formula 1	Igre/Formula 1 3Dfx.EXE
Hexen 2	Igre/Hexen 2.EXE
Incubation	Igre/Incubation/Autorun.EXE
Mageslayer	Igre/MageSlayer Demo.EXE
Men In Black	Igre/Men In Black.EXE
Need 4 Speed 2 SE	Igre/Need 4 Speed 2 SE 3Dfx.EXE
NHL Hockey '98	Igre/NHL98.EXE
Pax Imperia	Igre/Pax Imperia/Setup.EXE
Quake 2 Compatibility Test	Igre/Quake 2.EXE
Shadows of the Empire	Igre/Shadows.EXE
Test Drive 4 3Dfx	Igre/Test Drive 4 3Dfx.EXE
Tomb Raider 2	Igre/Tomb Raider 2.EXE
Total Annihilation	Igre/Total Annhilation/TADemo.EXE
Trophy Rivers	Igre/Trophy Rivers.EXE
Turok: Dinosaur Hunter	Igre/Turok – Dionosaur Hunter/Setup.EXE
Uprising	Igre/Uprising.EXE
Wing Commander: Prophecy	Igre/Wing Commander 5.EXE
Worms 2	Igre/Worms2/SETUP.EXE

Struktura CD-a

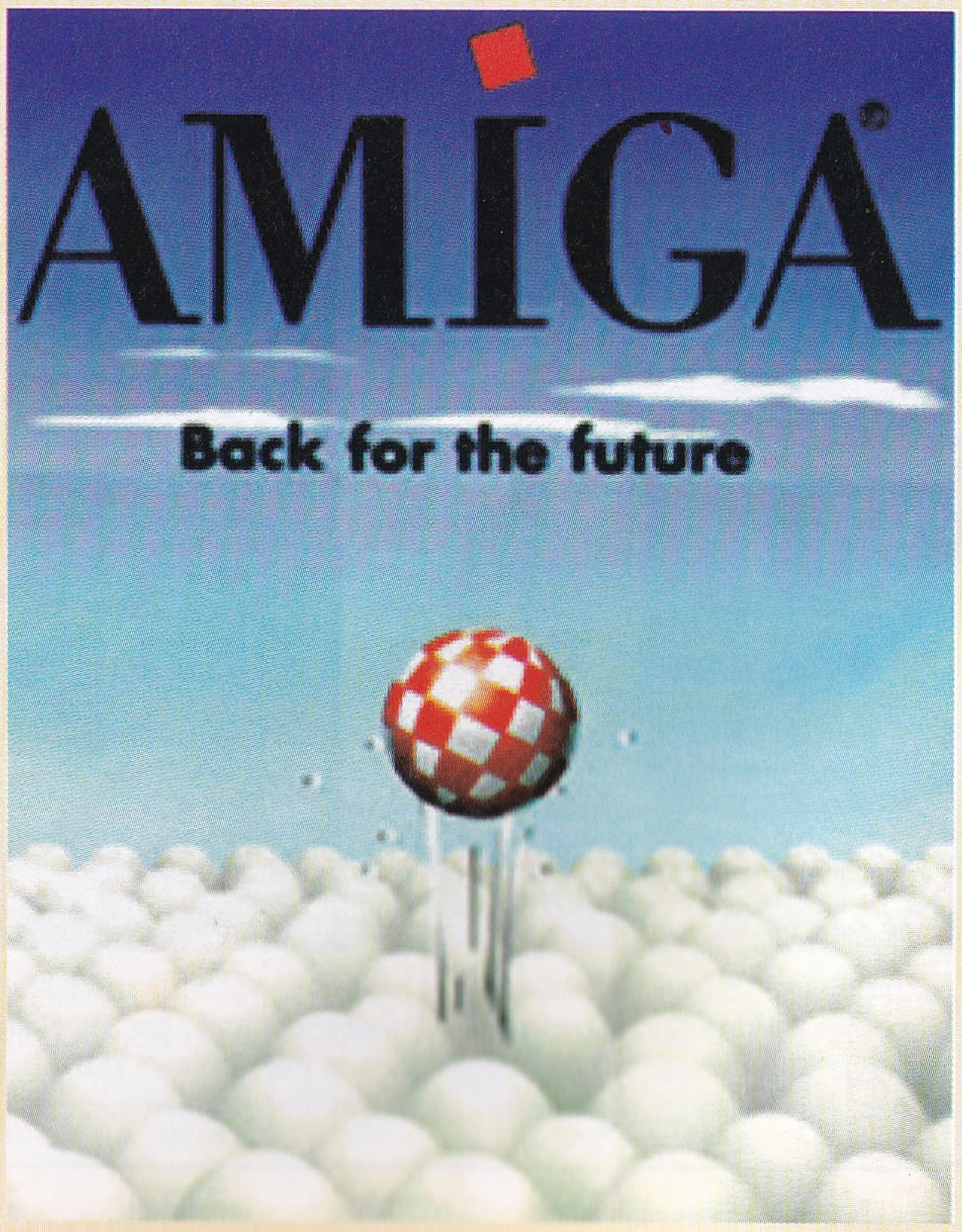
Ako krenete u istraživanje CD-a pomoću *Windows Explorera* otkrit ćete da smo maksimalno olakšali snalaženje jer smo datotekama dali duga, logična imena. Pet je osnovnih direktorija na CD-u: *Amiga*, *Igre*, *Utils*, *SOS* i *Media*. Prva tri ne treba posebno objašnjavati, ime sve govori, no posljednja dva (*SOS* i *Media*) zahtijevaju dodatno objašnjenje. U direktoriju *SOS* ćete naći nekoliko prohoda te patcheve i cheateve u obliku izvršnih datoteka koje treba na odgovarajući način instalirati (u ovom direktoriju nećete naći cheat kodove u obliku tekstualnih datoteka, njih možete vidjeti jedino preko CD sučelja). Upute o instaliranju određenog cheata ili patcha su navedene u *SOS* rubrici CD sučelja tako da vam, opet, preporučamo da koristite sučelje kad god je to moguće. Direktorij *Media* sadrži promo animacije iz nekih igara. Četiri takve *animacije (Lands of Lore 2, Blade Runner, Heavy Gear i Worms 2)* se mogu pokrenuti preko sučelja u sekciji *Igre*, no uspjeli smo u posljednji čas ubaciti još neke animacije koje nismo, na žalost, učinili dostupnima preko sučelja tako da svakako istražite sadržaj ovog direktorija.

Where do you want to be tomorrow?

Suprotno očekivanjima, na CD-u nismo zaboravili na Amigaše koji su s našim CD-om došli na svoje.



Na žalost (ili na sreću), sučelje CD-a koje smo napravili u *Macromedia Directoru* se ne može pokrenuti na Amigi, no Bero je vodio brige o tome i napravio logičnu strukturu direktorija koji je posvećen Amigi. Dakle, Amigaši mogu normalno čitati ovaj CD u svojim CD ROM pogonima. Amiga igre se nalaze u direktoriju *Amiga*, koji se dalje grana na poddirektorije čije logično ime vam odmah govori kako se igra zove. Preporučamo vam da ipak prije istraživanja Amiga odjeljka otvorite ikonu *KlikniMe!* koja će pokrenuti sve potrebne *ASSIGNove* da bi igre s CD-a mogle raditi pravilno. Amigaši, pišite nam kako vam se svidio naš izbor Amiga demo igara te što biste u vezi Amige voljeli vidjeti na sljedećem CD-u. Sigurni smo da će se Bero potruditi pretvoriti vaše snove u stvarnost.

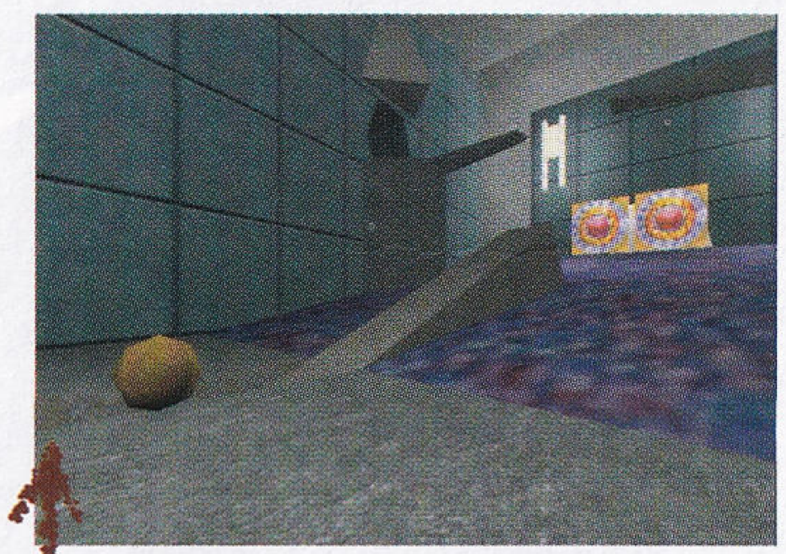


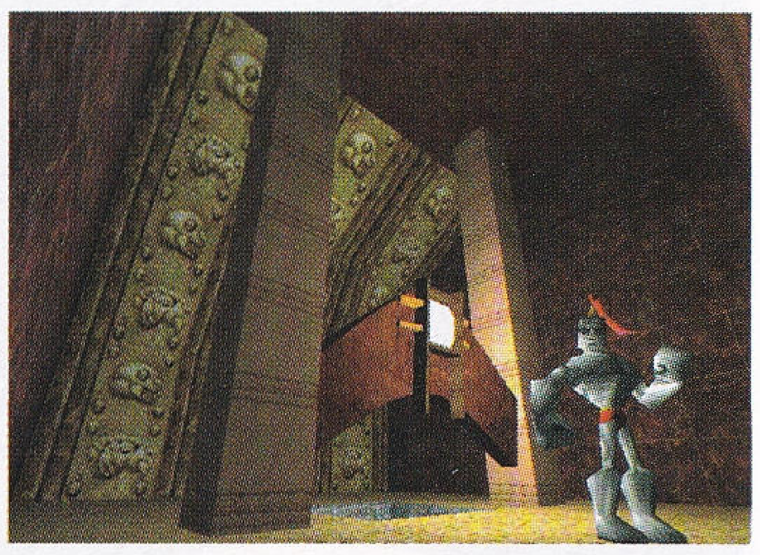
Montemuza Returns





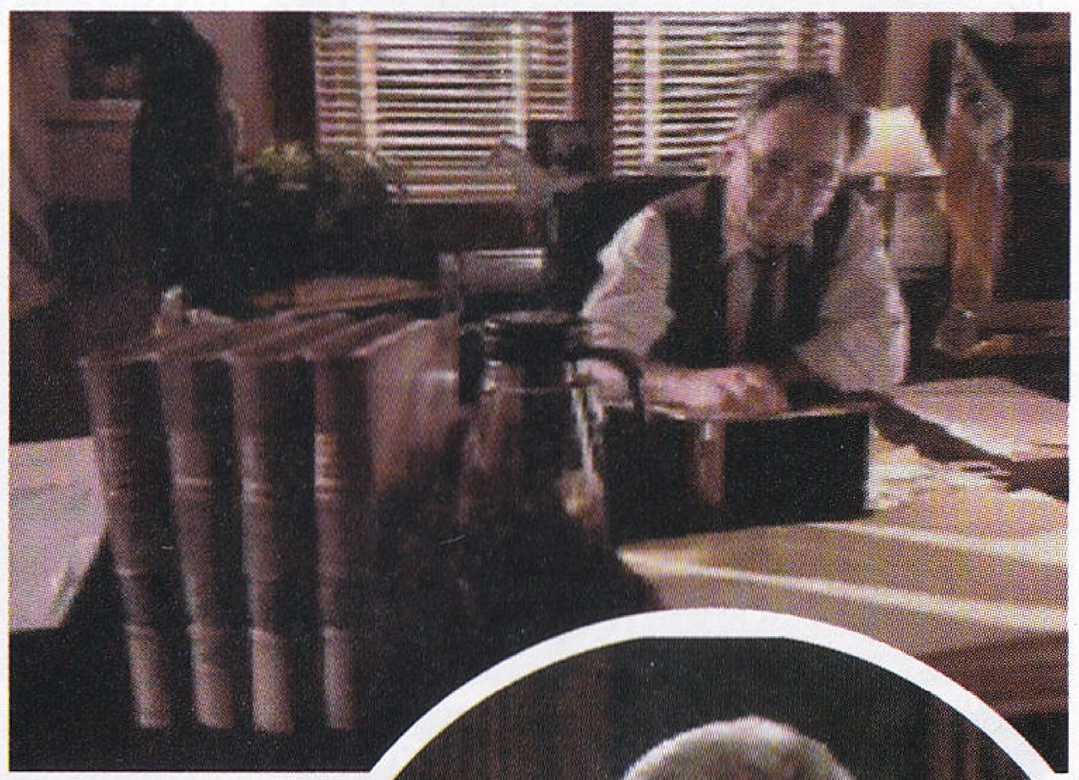
Utopia Technologies se vraća na tržište računalnih igara. Još davne 1984. prodali su u **600 000** primjeraka igru *Montemuza's Revenge*. Sada nam pripremaju novu, koja bi trebala biti konkurencija različitim 3D akcijskim igrama, što ne znači da će biti čista pucačina tipa *"upucaj sve što vidiš"*. Želite li napredovati, *Montemuza's Returns* pripremit će vam mnoštvo zagonetaka i istraživanje okoliša. Igra će imati **65 000** boja, phong sjenčanje i realnu fiziku, čak će neke površine kojima se budete kretali biti ljepljive ili skliske ili ćete se od njih odbijati. Najzanimljivije je što se igra razvija u nekoliko gradova, a ekipa se dogovara putem Interneta. Uz novi *Montemuza's Returns*, čeka vas i besplatni primjerak 8-bitne igre *Montemuza's Revenge*. Tako ćete najbolje vidjeti koliko su se igre promijenile u posljednjih **14** godina.





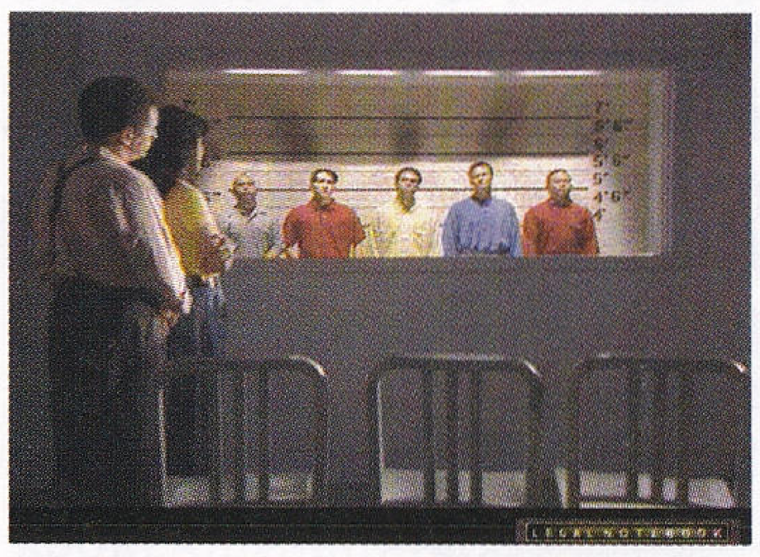
Proizvođač: **Utopia Technologies** Platforma: **PC**

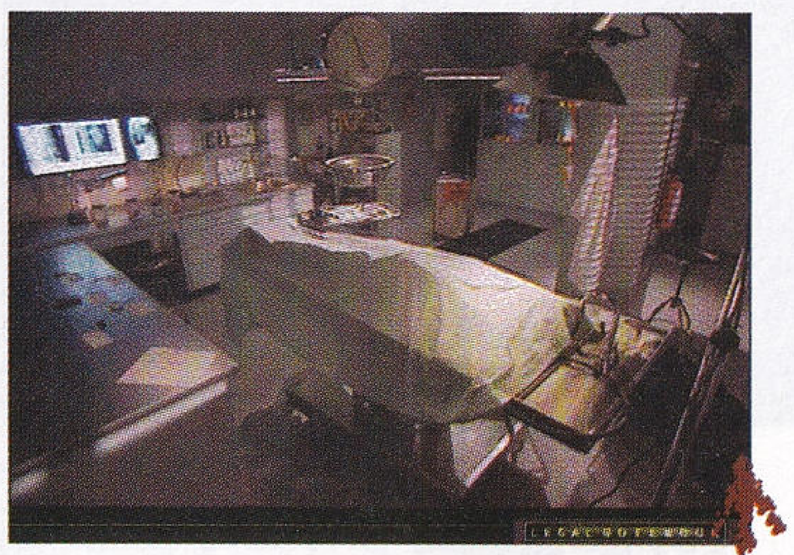
D.A. Pursuit of Justice: The Rat Tattoo Murder





Ova igra dugog naslova namijenjena je svima koji su pratili *L.A. Law* uživajući u pravničkim zapletima iz te serije i oduvijek su i sami željeli osjetiti kako je to naći se u sudnici (dakako, ne na optuženičkoj klupi). *The Rat Tattoo Murder* je već treća igra u *Legacy's Pursuit of Justice* seriji igara. U njoj ćete biti u ulozi advokata i morat ćete dokazati ubojstvo. Da biste u tom uspjeli, morat ćete se poslužiti svim trikovima odvjetničkog zanata. Skupljanje dokaza, ispitivanje svjedoka i kopanje po slučajevima samo su neke radnje koje ćete morati poduzeti prije nego osudite ubojicu. Igra je podijeljena na dva dijela, onaj prije suđenja i samo suđenje. Hoćete li uspjeti osuditi ubojicu, ovisi o vašoj snalažljivosti u sudnici i pripremljenosti te poznavanju svih činjenica i njihovoj pravilnoj uporabi.





Proizvođač: **Legacy Software** Platforma: **PC**

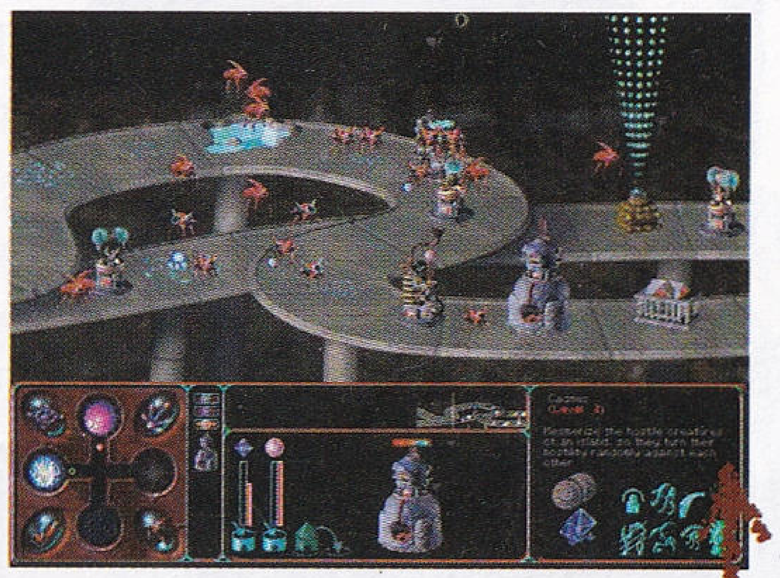
The Tone Rebellion





The Tone Rebellion je zapravo klasična real time strategija u kojoj treba skupljati urod, izgraditi građevine, obučiti i ojačati vojsku koja je smještena na vrlo čudnima planetima s još čudnijim stanovnicima. Morat ćete kontrolirajući jednu od četiriju rasa zavladati planetima lokalnog sunčevog sustava a glavni vam je cilj suprostavite se zlim leviathanima. Da biste pobijedili, morate poubijati sve zle likove na pojedinom planetu i onda otvoriti *most* prema drugom. Snaga će se vašim vojnicima povećavati tijekom igre onako kako budu stjecali iskustvo u borbi. U svakom slučaju, ova strategija u realnom vremenu je nešto drugačija od onih kakve smo navikli gledati i igrati pa će je trebati dobro proučiti, ali tek kad se pojavi.



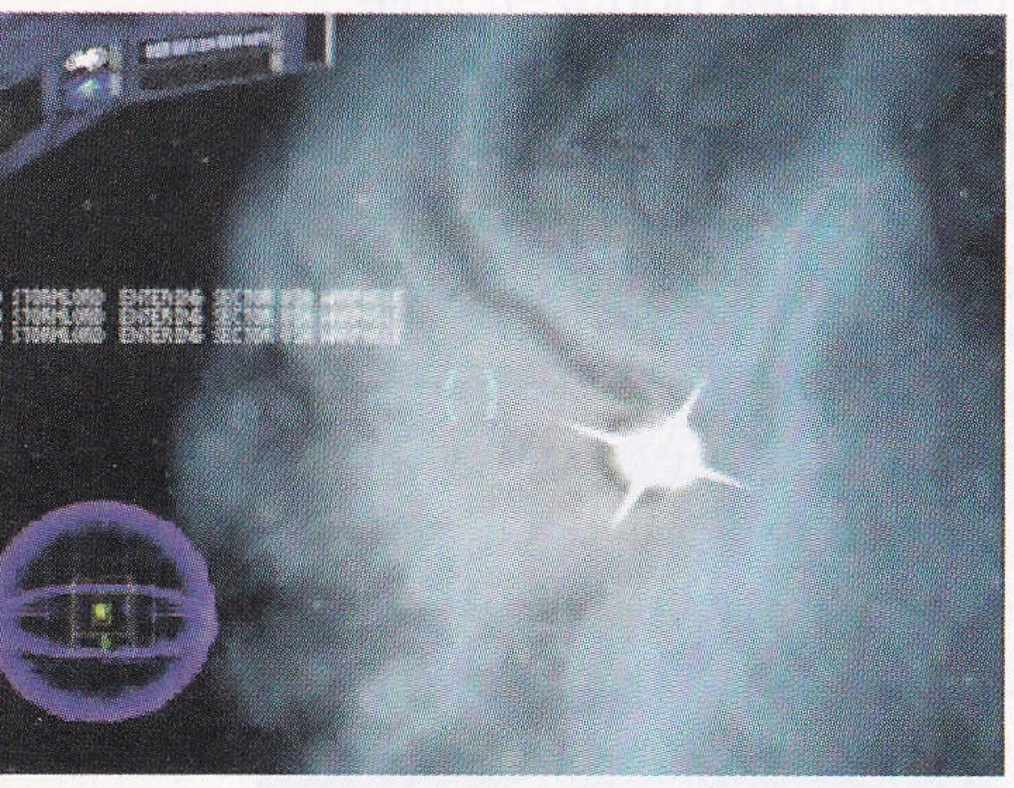


Proizvođač: **The Logic Factory** Platforma: **PC**

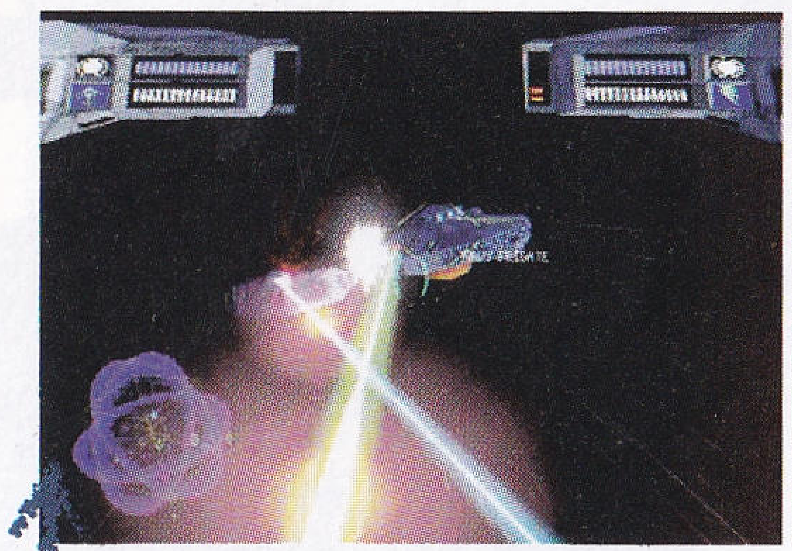
Colony Wars

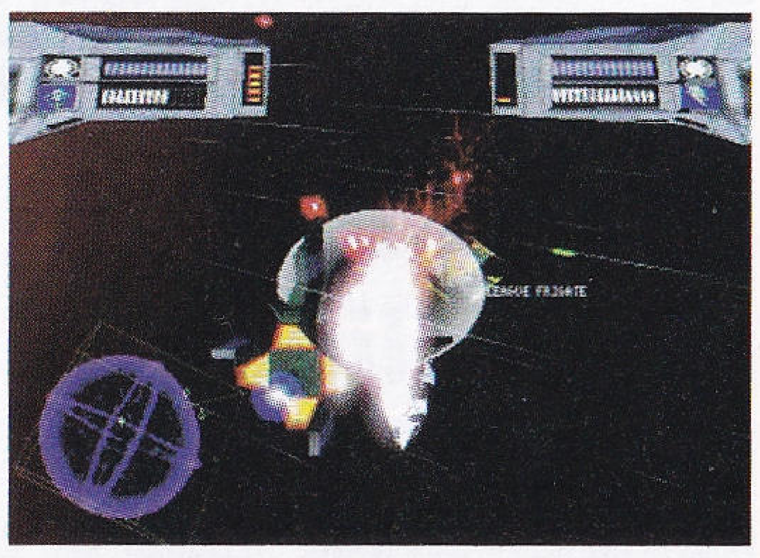


Colony Wars je nova svemirska 3D pucačina u stilu *Wing Commandera*. Zemlja je postala toliko napučena da su ljudi krenuli kolonizirati svemir. Ali kao i svaka kolonizacija i ova je bila prema koloniziranim narodima vrlo nepoštena. Vi ćete biti u ulozi borbenog pilota Lige za slobodne nacije koja se suprostavila tiraniji Zemljana. Igra će biti nelinearna, priča će se razvijati ovisno o vašim uspjesima ili neuspjesima pa ćete u jednoj kampanji proći oko **30** misija od njih **70** ukupno, čime će igra dobiti na zanimljivosti - svaki ćete put vidjeti neki drugi put i završetak. Nivoi će biti raznolikiji od onih u



Wing Commanderu. Morat ćete spašavati zatvorenike, uništavati ogromne svemirske brodove, ići na dogovore u svemir i drugo. Tijekom igre moći ćete upravljati sa 6 letjelica različitih letnih svojstava, vrste naoružanja i kokpita. Kao što vidite na slikama, grafika je odlična. Velike, šarene eksplozije, detaljni brodovi i virtualni kokpit zasigurno će privući i one koji dosad nisu igrali ovakve igre.





Proizvođač: **Psygnosis** Platforma: **PC**

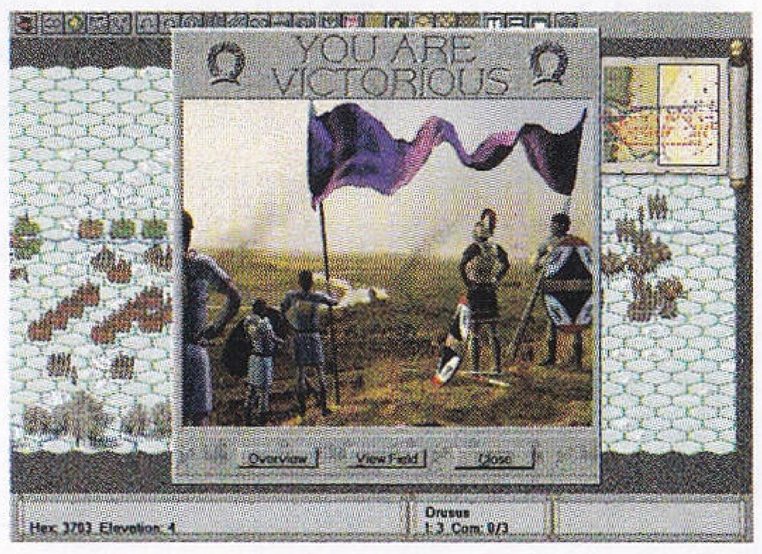
Great Battles of Hannibal





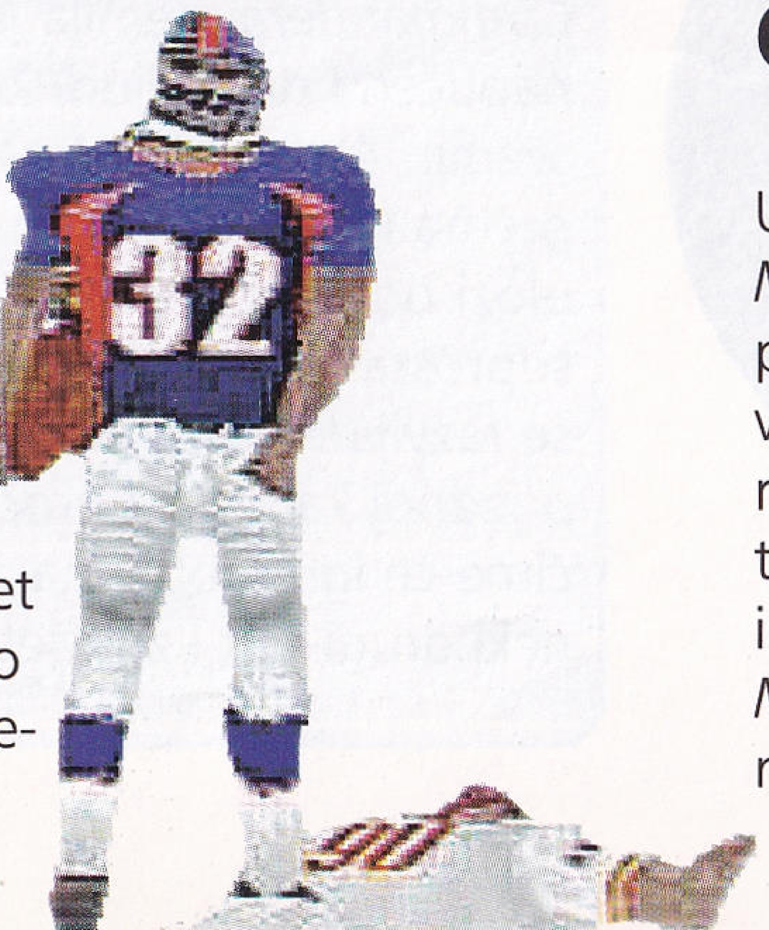
Nova strategija dolazi nam iz *Interactive Magica* koji su nam već ponudili velike bitke *Aleksandra Velikog*. Ovaj put na red je došao drugi veliki vojskovođa, *Hanibal*. Igrati možete jednu od 11 bitki vođenu između *Kartažana* i *Rimljana*. Način igranja je vrlo sličan onom u *Great Battles of Alexander*, ali je grafika malo poboljšana. Borba se zasniva na dobro odmjerenom korištenju različitih jedinica (tu su naravno i poznati *Hanibalovi* slonovi). Igrate li na strani Rimljana, upravljat ćete legijama.



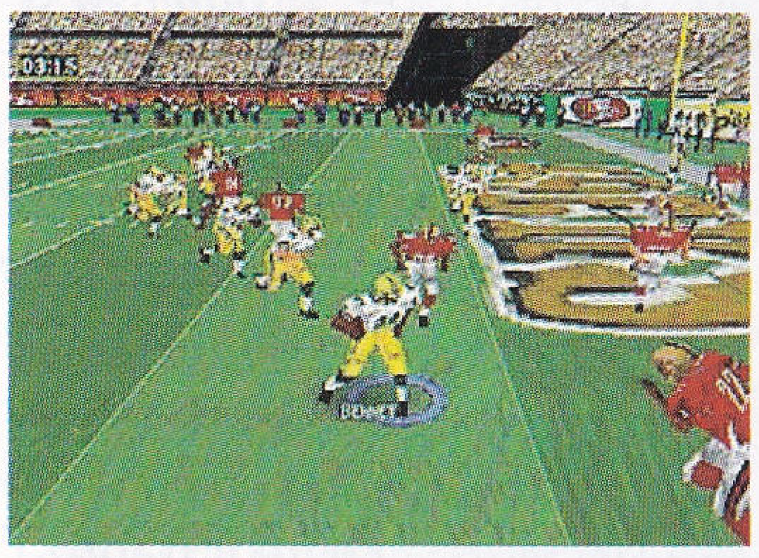


Proizvođač: **Interactive Magic** Platforma: **PC**

NFL GameDay 98



Sony je napravio prvu simulaciju američkog nogometa s poligonskim 3D igračima. Igra ima velik broj kontrolnih opcija i odličnu animaciju igrača. Tijekom igranja vidjet ćete različite poteze igrača tako dobro animiranih da ćete imati dojam da gledate televizijski prijenos. Utakmice ćete moći igrati na brojnim stadionima, po noći i po različitim vremenskim uvjetima. Nemojte se začuditi ako pored terena budete ugledali klupu s igračima, kamermana ili skupinu cheerleadersica.

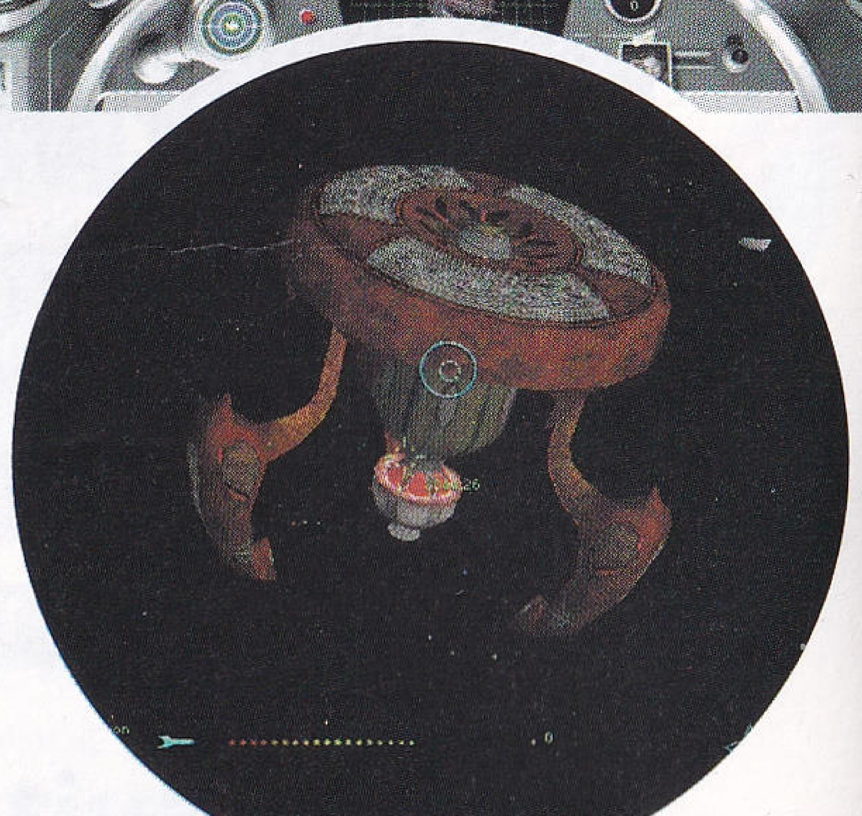




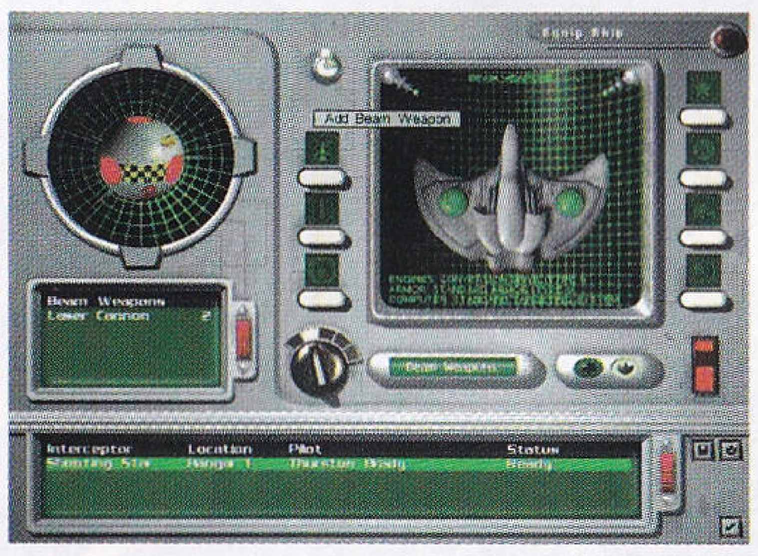
Proizvođač: **SCEA** Platforma: **PC**

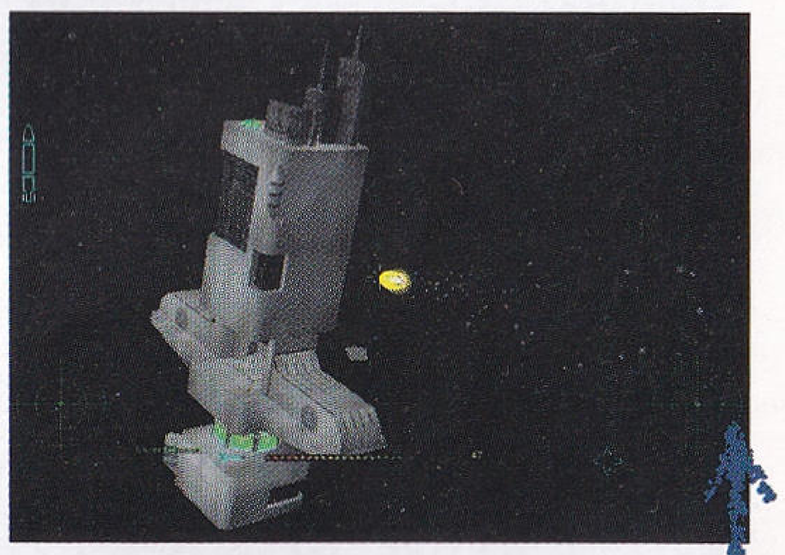
X-COM: Interceptor





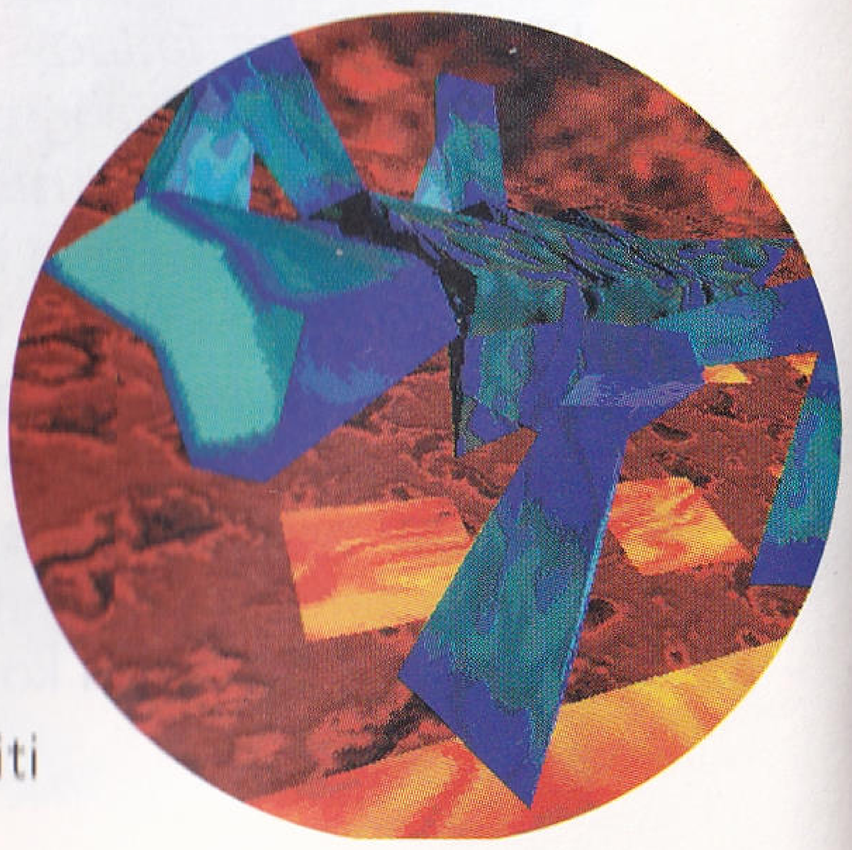
Četvrti po redu *X-COM* je u izradi. Novi *X-COM: Interceptor* prekida tradiciju, ovo nije taktička strategija, nego 3D svemirska strategija u stvarnom vremenu. Priča se zbiva negdje između *X-COM: Terror from the Deep* i *X-COM: Apocalypse*. Ljudi su morali krenuti u svemir tragajući za mineralima potrebnim za daljnji razvoj. Svaka korporacija šalje mnoštvo brodova na iskapanje, ali kako to već biva, osim minerala, našli su i izvanzemaljce. Tijekom igre morat ćete unajmljivati pilote čija će zadaća biti štititi sektore svojim presretačima. *X-COM: Interceptor* će omogućiti i multiplayer igranje. Borba je izvedena u pogledu iz prvog lica kao 3D svemirska letačka simulacija (a la *X-Wing* ili *Wing Commander*). Naravno, osim borbe, bit će i strategijski dio u kojem ćete morati odlučivati koliko pilota gdje poslati. Igra bi trebala imati i podršku za *3Dfx* kartice.



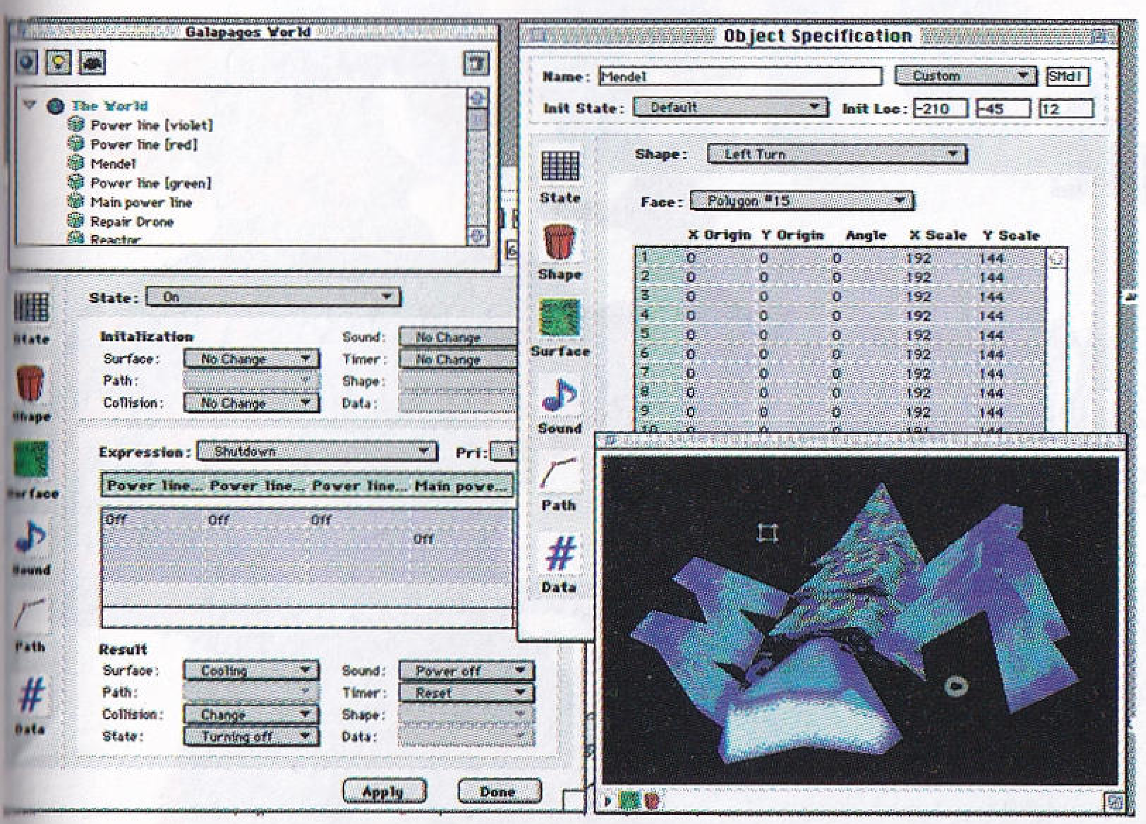


Proizvođač: **Microprose** Platforma: **PC**

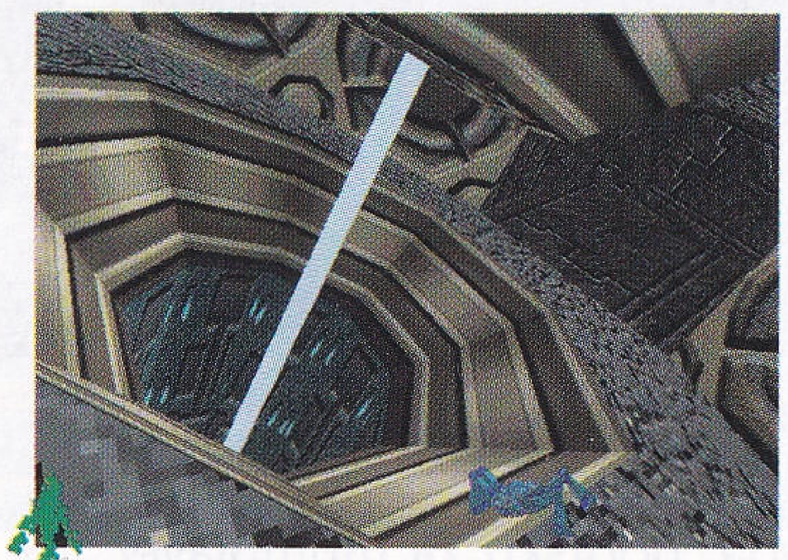
Galapagos

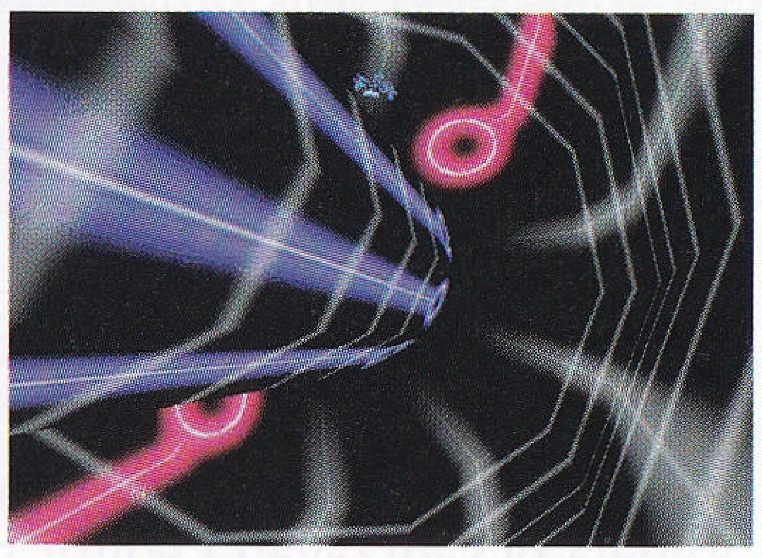


U ovoj igri glavni je lik cyberpauk *Mendel*. Iz perspektive trećeg lica prolazit ćete kroz zanimljiv ali i vrlo opasan 3D okoliš. Za igru je razvijen i poseban *NERM* algoritam koji simulira umjetnu inteligenciju i učenje - tako će *Mendel* komunicirati s okolišem, učiti na svojim greškama i na temelju



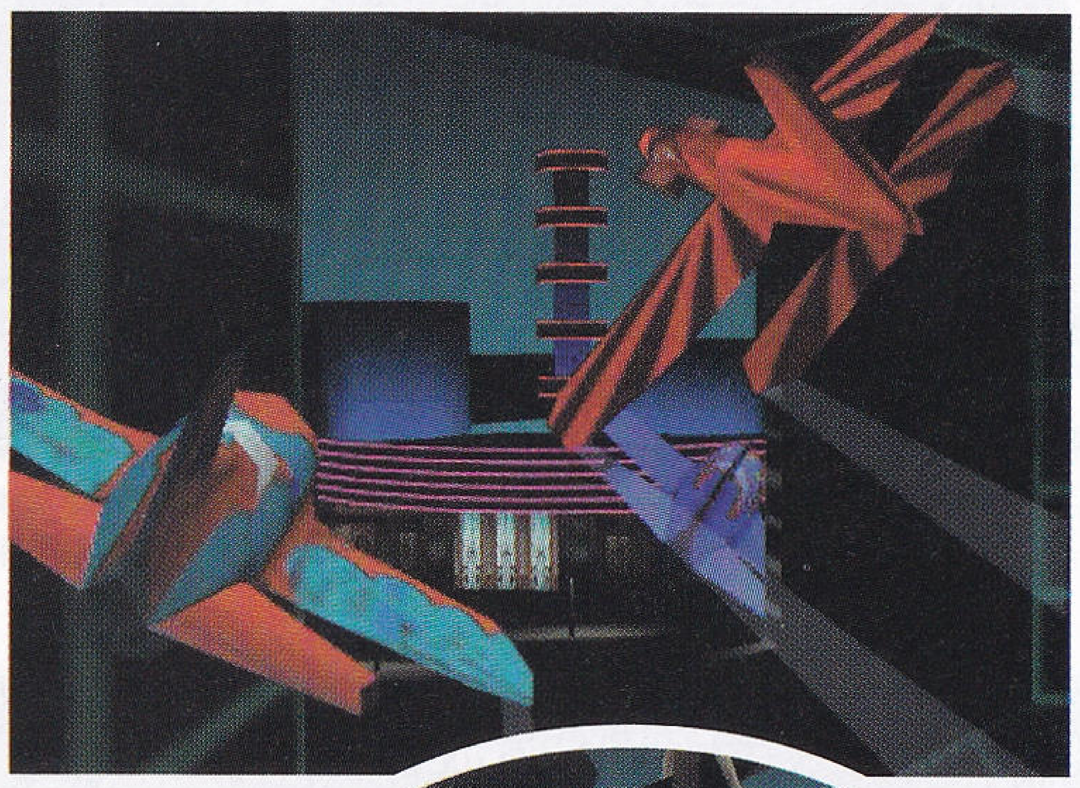
naučenog mijenjati svoje ponašanje. U igri nema unaprijed određenih pravila reagiranja na pojedine situacije. Vi ste u biti trener cyberpauku. Njime nećete upravljati klasičnim načinom nego ćete mu zadavati naredbe, a on će ih izvršavati.





Proizvođač: **Electronic Arts** Platforma: **PC**

Plane Crazy





3D arkadnih utrka ima svakojakih - utrke malih ili velikih automobila, utrke motorima i gliserima pa čak i na životinjama. *Plane Crazy* je utrka zrakoplovima. Na raspolaganju će vam biti osam različitih letjelica i pet staza (kanjon, luka, grad, otok i pustinja). Igrati možete u championship modu, utrkivati se na vrijeme ili u multiplayer modu. Tijekom igranja, ovisno o rezultatu, dobivat ćete novac kojim ćete nadograđivati svoj zrakoplov. Igra je razvijana prema specifikacijama za rad na Pentium II. procesorima i 3D akceleratorima, što znači da će se glatko vrtjeti samo na Pentiumima II. Ali pošto će se pojaviti tek u drugom kvartalu iduće godine, možda ćemo dotad svi imati takva računala na svom stolu.

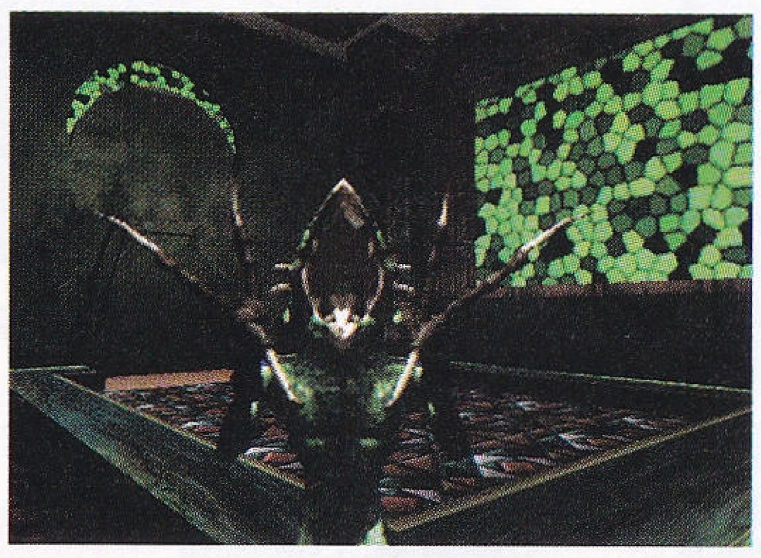


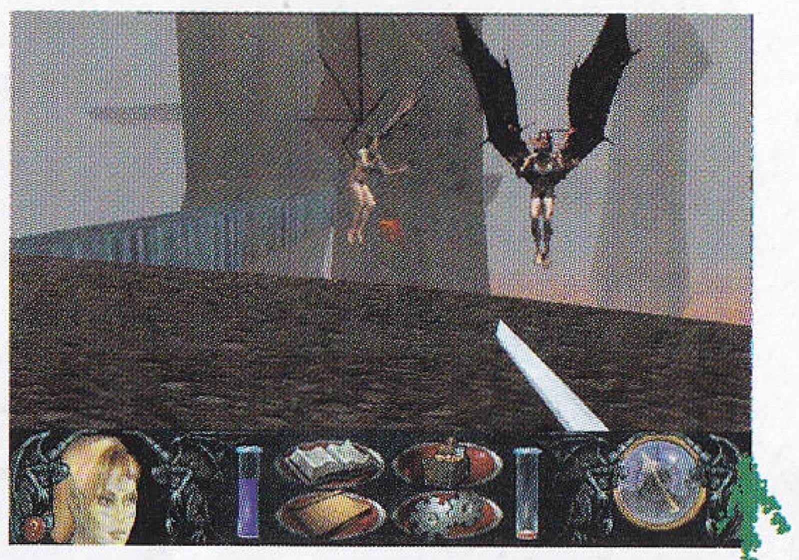
Proizvođač: **Inner Working** Platforma: **PC, PSX**

Battlespire



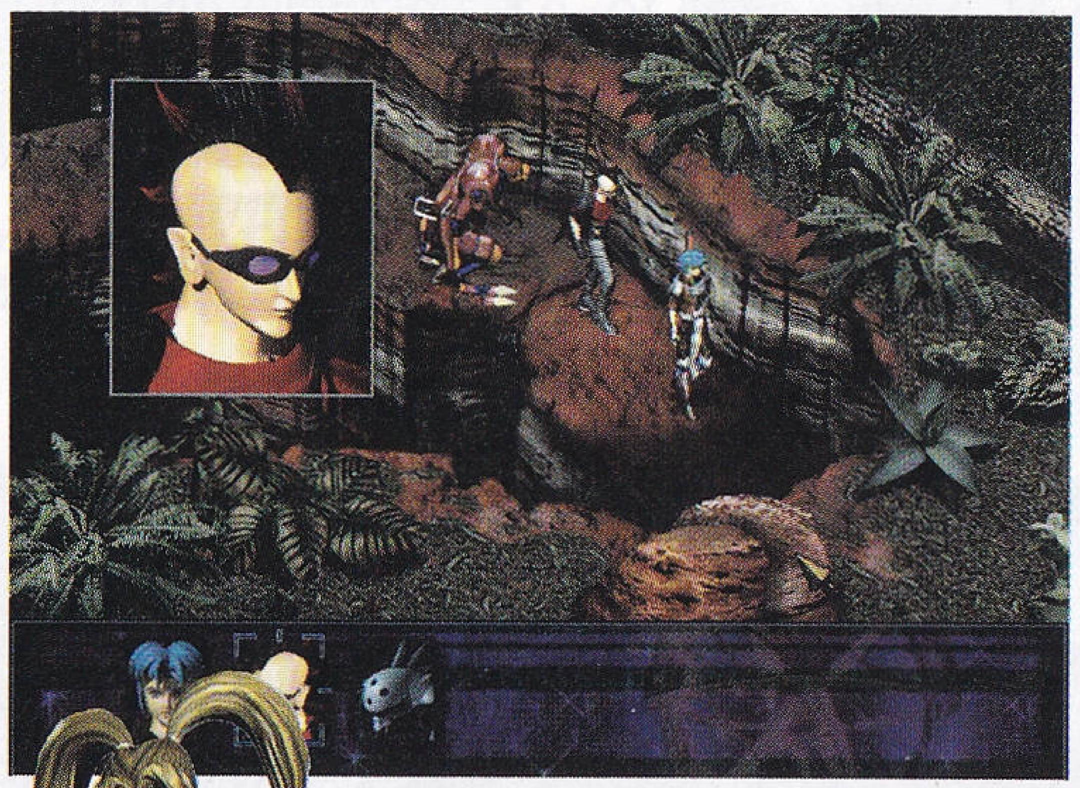
Treća igra u *Bethesdinoj Elder Scrolls* seriji trebala bi biti u prodaji u u vrijeme Božića a zvat će se *Battlespire*. Za razliku od prve dvije *Edler Scrolls* igre, *Arene* i *Daggerfalla*, ova je usmjerena na igranje u podzemnim tamnicama, ali će se neki nivoi odvijati i vani pa čak i u vulkanu. Ovaj RPG će vam omogućiti spajanje na lokalnu mrežu ili Internet te osnivanje tročlanih skupina. Igranje u skupinama može biti u kooperativnom modu ili međusobna borba skupina.





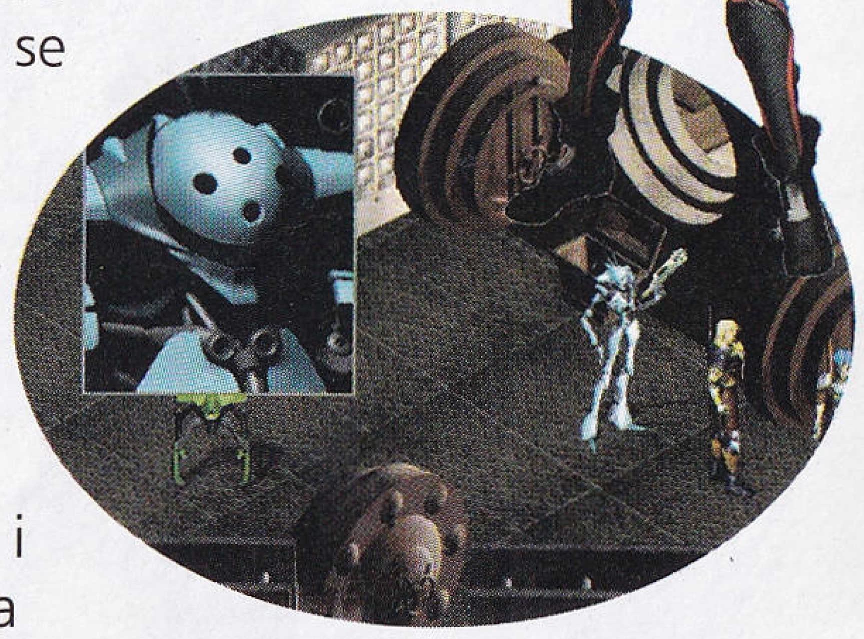
Proizvođač: **Bethseda** Platforma: **PC**

Septerra Core









Septerra Core je RPG avantura koju čine lijepo renderirana grafika, bogata priča, animirani likovi te mješavina magije i visoke tehnologije. Mogli bismo reći, ovo nije tipičan RPG po tamnicama kakve smo navikli igrati. Igra se odvija kroz petnaest poglavlja. Glavni je lik mlada dama *Maya* kojoj će se kroz igru pridružiti još osam likova. Likovi su uvježbani u magiji i baratanju oružjem. Uporaba magije napravljena je posebnim sustavom zvanim *Fate Cards* (124 različite karte). Svi su likovi trodimenzionalni baš kao i pozadine napravljene u nekoliko nivoa čime se dobiva dojam pravog krajolika. Nažalost, na ovu će igru trebati pričekati još godinu dana kada bi, navodno, trebala ugledati svjetlo dana.

Proizvođač: **Valkryrie Studios** Platforma: **PC**

INFO PLUS

Necenzurirani Carmageddon Kao što ste pročitali u jednom od prijašnjih brojeva, *Carmageddon* je u Engleskoj zabranjen radi svoje brutalnosti, a u trgovinama se mogla naći inačica u kojoj gazite zombije umjesto pješaka. *SCI-evi* odvjetnici konačno su uspjeli pribaviti dozvolu za prodavanje necenzurirane inačice koja će se na tržištu naći pod imenom *Max Pack* u ožujku sljedeće godine. No ako ste mlađi od 18 godina, opet nećete moći kupiti necenzurirani *Camageddon*. Sreća naša što mi nemamo takvih problema. **Direct3D zakrpa za Lands 2** Mnogi su ovoj hit igri i našoj temi broja zamjerili nepostojanje podrške za 3D ubrzanje. *Westwood* to ispravlja ovom pomalo zakašnjelom zakrpom (koja još uvijek kasni, grrr, zbog bugova u nekim *Direct3D* rutinama, dok je *3Dfx* inačica živa i jedva čeka da vam *Landse* potjera munjevitom brzinom!)

VMX Racing



Evo nam još jedne utrke motorima. Nakon odličnog *Moto Racera*, teško će biti napraviti igru koja bi bila još bolja, ali nikad se ne zna. Moći ćete voziti *Spuercross*, *National* i *Enduro* utrke. Najveća mana ove igre je upravljanje motorima. Naime, zacrtana vam je putanja po kojoj morate voziti, a ako iz nje izađete, naći ćete se na tlu. Primjerice, vaš *Enduro* motor će dobro voziti na blatnjavoj stazi, a čim skrenete na travu pokraj nje, past ćete. Ako *Enduro* motori nemaju problema s dubokim blatom, zašto se onda ruše na običnoj travi? Pri divljoj vožnji, pratit će vas i divlja glazba. *VMX Racing* nudi još nekoliko opcija - practise mod za vježbanje, mogućnost replaya cijele utrke i slično, ali to, nažalost, nije ništa što već nismo vidjeli u drugim igrama.

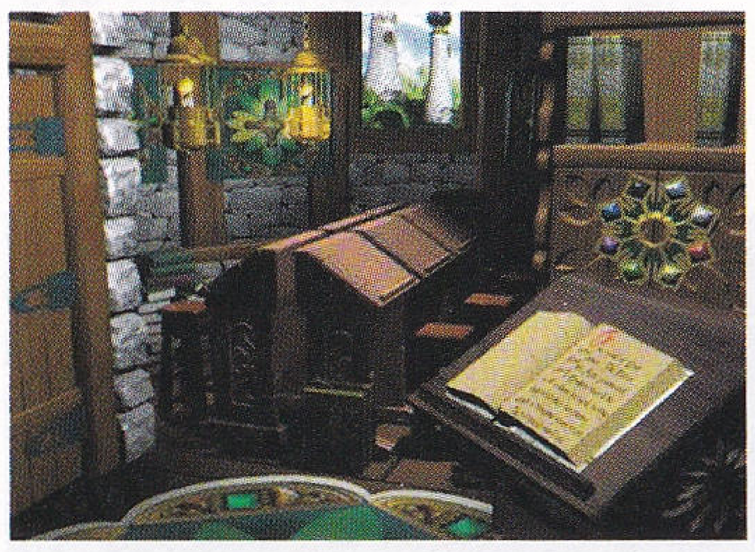


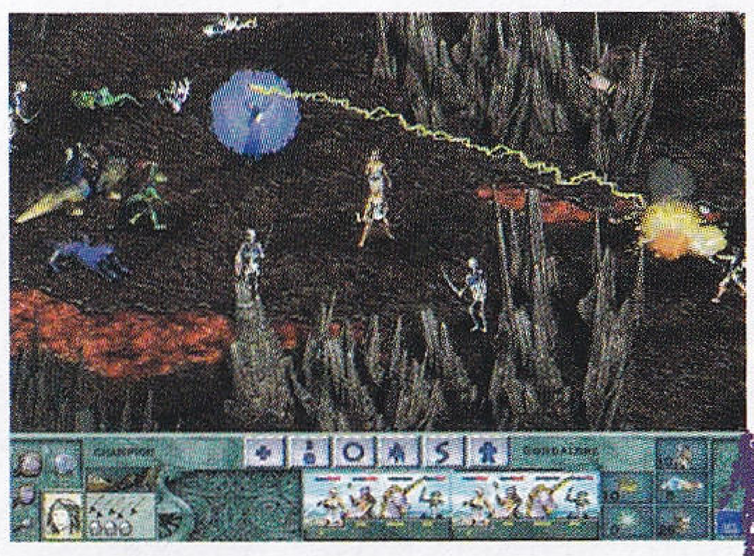
Proizvođač: **Playmates Interactive** Platforma: **PSX**

Lords of Magic



Priča ove fantazijske strategije viđena je već tisuću puta. Neko zlo biće prijeti ljudima *Uraka*. Njegove sile krše sve pred sobom i cijelo kraljevstvo je u rasulu. Naravno, tu ste vi da tom vragu stanete na rep i naučite ga pameti. Upravljat ćete svojim kraljevstvom igrajući na poteze. Na raspolaganju u borbi protiv zla imat ćete i velik broj raznih fantazijskih jedinica kao što su, na primjer, zmajevi. U igri će se pojavljivati i sve klasične mitske vrste (jednorozi, vampiri). Upravljanje i otkrivanje terena bit će igrano na poteze, dok se sama borba odvija u stvarnom vremenu. Prelaz iz poteznog igranja u real time borbu izveden je gotovo neprimjetno. Kad se igra pojavi na tržištu, trebala bi sadržavati i editor nivoa, podršku za multiplayer igranje i dobro razvijenu umjetnu inteligenciju kompjutorski upravljanih likova.





Proizvođač: **Sierra** Platforma: **PC**

INFO PLUS

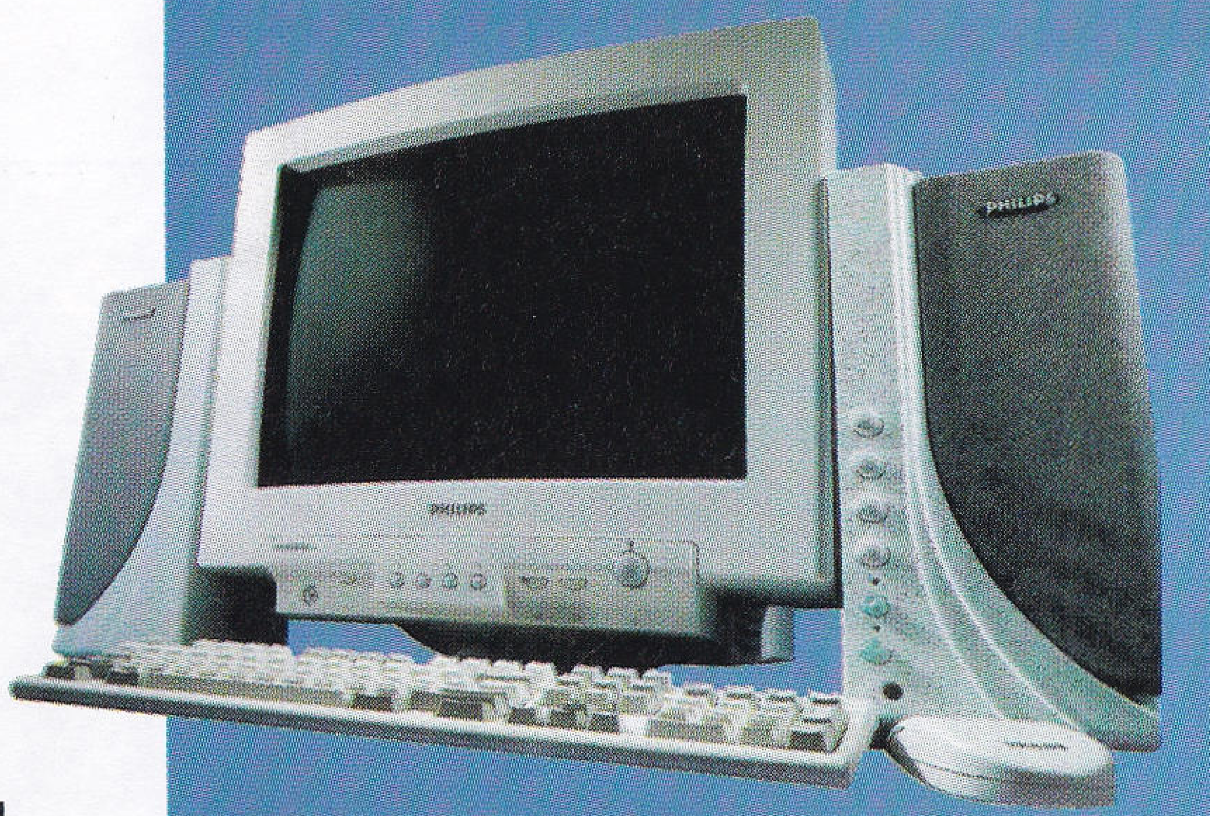


Problemi s Voodoo 2 karticama? Mnoge muči može li se *3Dfx-u* vjerovati nakon fijaska s *Voodoo Rush* karticama, kombiniranim 2D/3D ubrzivačima koji su trebali biti brži i bolji od običnih *3Dfx* temeljenih, a umjesto toga daju slabije rezultate i stvaraju potrebu za novim driverima koji kasne i po nekoliko tjedana za konvencionalnim *3Dfx* driverima. Glavonje u *3Dfx-u* uvjeravaju nas da se *Rush* spačka neće ponoviti. Kažu da su *Voodoo 2* hardverski registri gotovo **100%** kompatibilni nadolje s onima na *Voodoo* karticama prve generacije. Problemi o kojima su se glasine mogle tu i tamo pročitati na *Internetu* u fazi su munjevitog otklanjanja, a odnose se uglavnom na drivere koji su ionako u ranoj fazi razvoja te će do izlaska *Voodoo 2* kartica koji se očekuje negdje u trećem mjesecu u potpunosti sazrijeti! **Flight Sim 98 odletio u visine** Odnedavna je *Microsoft* omogućio široj javnosti razvoj dodataka za njegov *Flight Simulator 98* izdavši na Internetu *SDK* (*Software Development Kit*) koji iskusnom C programeru daje potpunu slobodu mijenjanja svega, od karti preko izgleda kontrolne ploče do stvaranja potpuno novih zrakoplova. Znakovita je i vijest da je *Microsoft* od devetog mjeseca prodao **milijun** kopija ove igre!! **Lara Croft na videu** Za onoga tko se ne može strpiti ni do početka snimanja filma o heroini PC svijeta *Lari Croft*, a kamoli dočekati da bude snimljen, može u Americi kupiti videokasetu s hintovima. Gledajte *Laru* kako se neustrašivo bori protiv neprijatelja, skakuće u ultrauskom ronilačkom odijelu, a sve to bez uobičajenog napora - pomaknete samo prstima **10-ak** centimetara i zadate joj komandu na tipkovnici. **RTS vs. RTS** Borba među *RTS-evima* nove generacije, *Dark Reignom* i *Total Annihilationom* se sve više rasplamsava. Uvidjevši kako je zgodno što *Cavedog Software* za svoj *Total Annihilation* svakog tjedna preko svojih stranica dijeli jednu jedinicu/građevinu, *Activision* je svoj site opskrbio s pet novih građevina, pet jedinica i tri nove vrste karti. Besplatno, naravno. Ah, nije li konkurencija prava stvar! **Novo od Psygnosisa** *Psygnosis* je najavio simulaciju leta utemeljenu na drugom svjetskom ratu. Igra donosi vrlo točne povijesne misije i iznimno detaljnu priču! Može li *Psygnosis* srušiti *Flying Corps* ili će opet napraviti igru izvrsne tehničke izvedbe, ali bez igrivosti i dubine? **Blade Runner na veliko!** Glasno najvaljivan kao igra godine, *Blade Runner* će vas uistinu iznenaditi. Kao prvo, imat odlično renderirane animacije i impresionirat će vas stupnjem interaktivnosti, a ako ni to nije dostatno, onda će vas zacijelo oboriti s nogu činjenica da igra ima **13** završeteka! No nije to sve, šok tek slijedi! Igra pri minimalnoj instalaciji zahtijeva **150 MB**, srednja će vas olakšati za oko **550 MB**, dok maksimalna instalacija iznosi koliko i prosječni hrvatski hard disk, nešto manje od **1.6 GB**. Dovraga! **PC veće ili jednako PSX** Zaključivši da je PC konačno sazrio, *Sony* se bacio na jedan važan projekt. Odlučili su, naime, prebaciti *Jet Moto* i *Twisted Metal 2* s PSX-a na PC, što će im u najvećoj mjeri omogućiti *3Dfx*, a u godini što nam se bliži možete očekivati pljusak takvih konverzija. A kad izađe *Tekken 2*, al' ćemo prašiti! **Konzole gaze PC?** Prema istraživanju provedenom u *Britaniji*, u sljedećim će godinama konzole biti dominantnije nego PC-i. Možda, kažemo mi, ipak, nemojte još prodavati svoju mrcinu, tko zna! **Wing Commander film** Odigrali ste originalnu igru, sva četiri nastavka i sada možete pogledati film. Prava na razvoj serije ili filma sa *Wing Commander* tematikom *Origin* je dodijelio kompaniji *Digital Anvil* (Digitalni nakovanj) koja je vlasništvo jednog od tvoraca *Wing Commandera*, *Chrisa Robertsa*, kojeg su nedavno najurili iz poduzeća kojemu je bio jedan od osnivača. Ipak, *Origin* zadržava sva prava na igru i na eventualne moguće dodatne nastavke! Dopuna ovoj informaciji je i vijest da je izašla *DVD* inačica *Wing Commandera 4*, s visokokvalitetnim *MPEG-2* međusekvencama.



MelComp

Odaberite - mi imamo sve što trebate





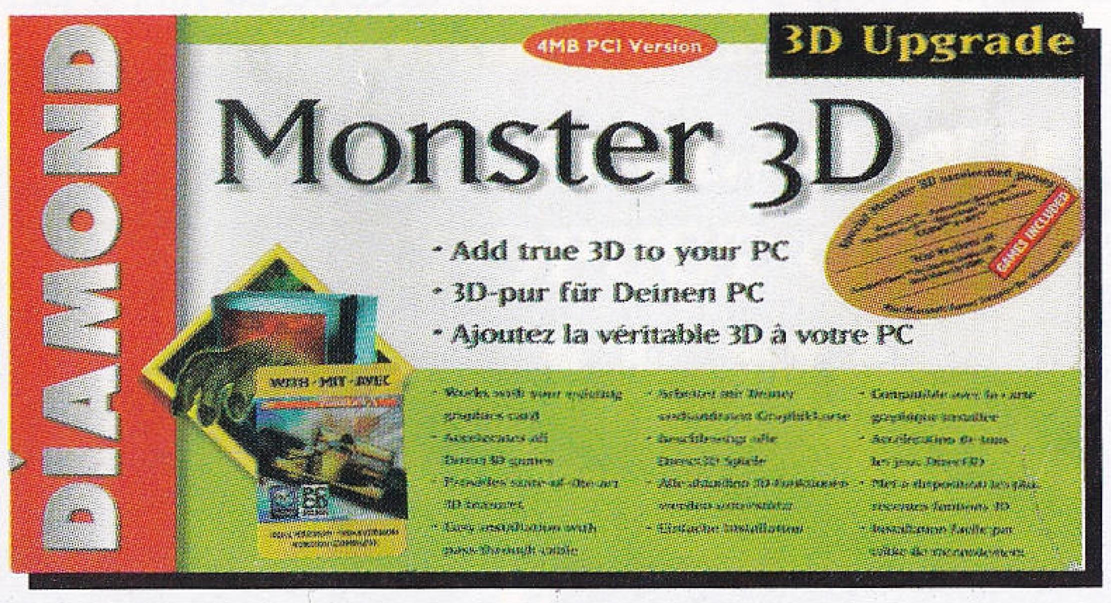
PHILIPS aktivni zvučnici 300 i 120 w



PHILIPS CD-ROM + PLAY/PAUSE KONTROLA



Creative Sound Blaster - AWE 64
512 KB RAM za Sound Fontove
3D Audio, INTERNETed



DIAMOND Monster 3D-
ubrzivačka kartica sa najbržim 3Dfx VOODOO čipom



Iomega ZIP drive, 100MB



PER4MER - dodaje novu dimenziju
trkačim igrama (volan-pedale)



Novu dimenziju zvuka unosi vam SUBWOOFER
od 160 W, sa 32W satelitima



Kondezatorski mikrofon



16 bitna zv. kart. 5.5Hz-48KHz



SoundCard WAVE-STAR 32 PnP Win95



PC FM RadioCard UKW Stereo 99 kan.



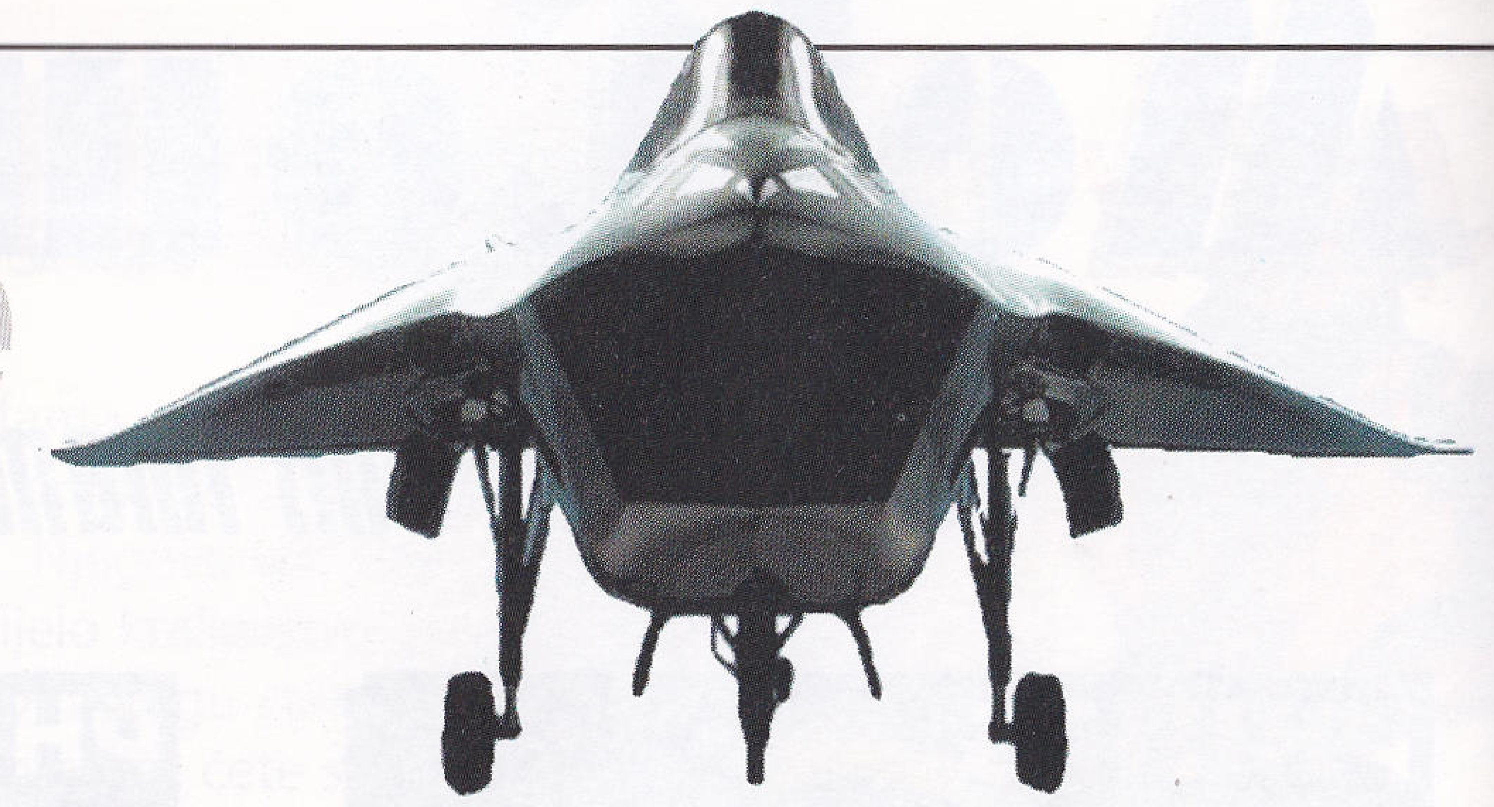
Aktivni zvučnici 25, 120, 160 W
Surround, tonska kontrola, 220V

matrox
DIAMOND
TOSHIBA
ADAPTEC
Seagate
D-Link
YAMAHA
ATI TECHNOLOGIES INC.
CHERRY
APC
CREATIVE
DTK Computer
3M
EPSON
PHILIPS
Microsoft

VELEPRODAJA: PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, TEHNIČAR COMPUTERS (01) 315 904, BIROSTROJ COMPUTERS (01) 336 311, KERNER (01) Zagreb 362 141, RODAR (031) Osijek 171 202, DISK-LINE (031) Osijek 164 116, MISLAV (035) Sl. Brod 444 697, TEXPERT (031) Đakovo 846 439, BMB NETCOM (047) Karlovac 336 865, COMWARE (021) Split 40 096, AVORA (031) Valpovo 652 232, IN SERVIS (042) Ludbreg 663 410, KOM-PAST (049) Krapina 71 409, IRI ECONOMIC (051) Opatija 271 848, OSINET (051) Delnice 812 995, FOTON (01) Zagreb 318 569, (049) 376 439, HOBIT (051) Rijeka 215 566, LIMEX (040) Čakovec 314 656
MALOPRODAJA: PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, BIROSTROJ COMPUTERS (01) 336 311, MISLAV (035) Sl. Brod 444 697

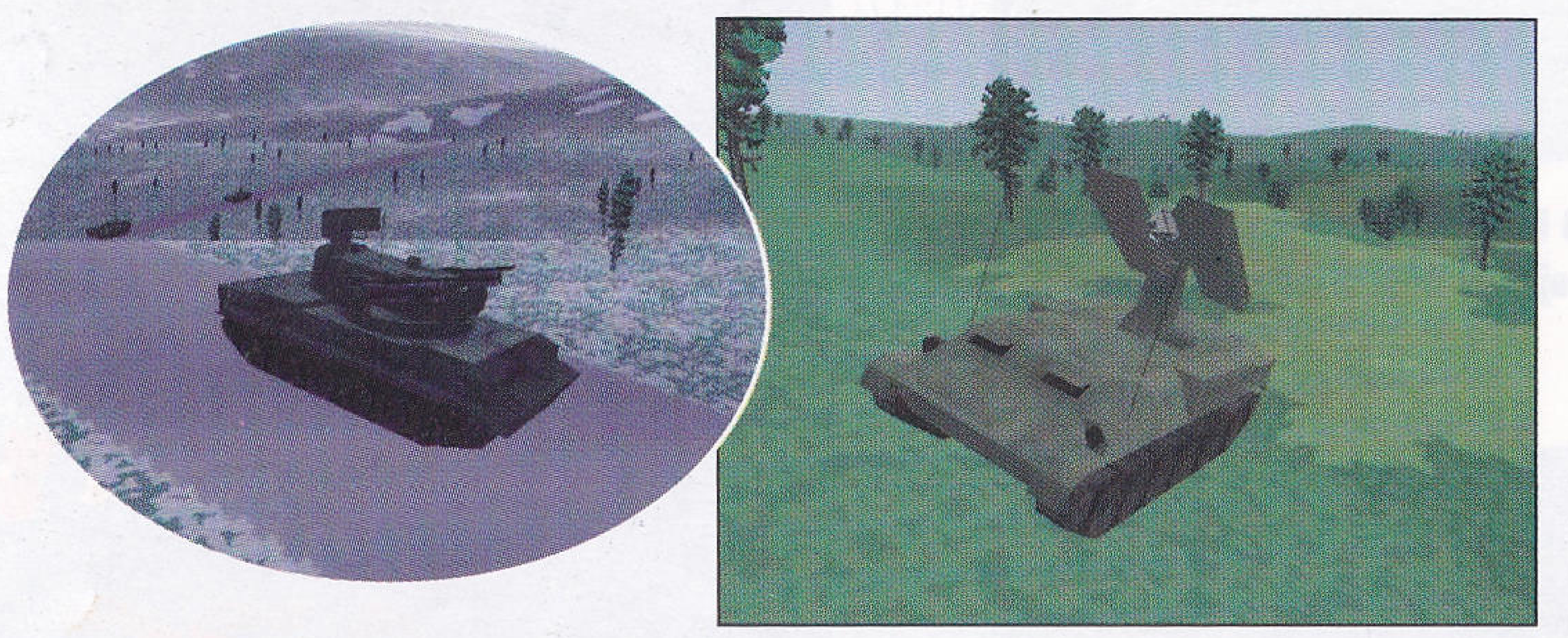
MelComp d.o.o.
Zagrebačka 63, HR - 42000 Varaždin
tel. 042 / 12 280, 12 281, 55 092
fax 042 / 55 092
Software: 042 / 261 199
Cjenik BBS: 042 / 12 282, 2400-28800, N/8/1
http://www.melcomp.com
E-amil: melnjak@melcomp.com
servis@melcomp.com

Joint Strike Fighter



Konačno su prošla vremena "modernih" simulacija letenja s prekrasnom grafikom koja se vukla poput nekog slideshowa. Innerloop najavljuje jednako detaljnu i lijepu grafiku sa 10 i 10 000 metara, teren od 10 milijuna kvadratnih milja, nove borbene zrakoplove i još puno lipih stvari koje vam Domagoj Korak ne smi kazat.

Joint Strike Fighter je simulacija novih borbenih zrakoplova *X-32* i *X-35* koji će se uglavnom rabiti za napade na opasne ciljeve, kao što su neprijateljska središta i zračne baze, preciznim navodećim oružjem poput 900-kilogramskih *JDAM* bombi. Teren u igri je veći i realističniji nego u svim dosadašnjim simulatorima letenja. Na raspolaganju vam je **DESET MILIJUNA** kvadratnih milja vjerno prenesenih pomoću satelitskih snimki. Za ovu je igru kompanija *Innerloop* razvila posebnu tehnologiju prikaza terena koja povećava detalje vašim približavanjem tlu, čime su konačno izbjegnuti veliki pikseli i poligoni pri niskom letu (sjetite se samo dosadašnjih enginea koji su sa 10 000 metara stvarali sliku koja je tjerala suze radosnice na oči, no oduševljenje bi brzo splasnulo ako biste se približili tlu). Ako ste pomislili da igra zbog tih grafičkih rutina gubi na brzini, prevarili ste se jer procesor ne računa detalje koji se ionako iz velikih visina ne vide, čime se onda kompenzira vrijeme potrebno za lijepo iscrtavanje terena čak i pri brišućem letu.



Look! No pixels... Innerloope obećaje da će njihov grafički engine iscrtavati jednako lijepe slike čak i kada budete furali terenom u brišućem letu nekoliko metara od zemlje. Ako će igra izgledati kao ove slike, nema razloga da im ne vjerujemo...



Grafički engine će se pobrinuti i za iscrtavanje terena beskonačno u daljinu, pa tako planine sastavljene od nekoliko milijuna poligona neće iskakati odjednom pred vas, nego će se glatko povećavati kako im budete prilazili. Inače, svaki je poligon sjenčan u stvarnom vremenu metodom *goraud-shading*, s apliciranim teksturama i mip-mapping rutinama koje štede procesorsko vrijeme pri lijepljenju tekstura na poligone. Tijekom igranja, na tlu ćete moći razaznati tisuće različitih objekata (drveće, grmlje, stijene) te pedesetak tipova građevina. Isti engine bez problema prikazuje maglu i lens flareove, što sve skupa ovu simulaciju, bar grafički, izdiže iznad dosadašnjih tzv. *slideshow* simulacija.

U *JSF-u* ćete moći iskušati najnovija oružja, od kojih su neka još u razvoju, primjerice, *GPS* vođene *JDAM* bombe, *AGM-154 JSOW* i Wind Corrected Munitions Dispenser *(WCMD)*. Igra će imati i dobro razrađen AI pa će vas protivnici propisno namučiti. *Joint Strike Fighter* je simulacija vrhunskih vojnih zrakoplova, vrhunski računalni doživljaj u kojem će već ove zime uživati oni koji vole osjetiti svaki simulacijski parametar, ali i oni koji ne vole rabiti više od šest tipki za upravljanje.



Područja na kojima se igra odvija su Afganistan, Kolumbija, Koreja i poluotok Kola. Svaka se misija mijenja ovisno o vašim rezultatima u prijašnjim, pa je i ishod uvijek drugačiji. Nema unaprijed određenih misija, što znači da možete činiti što vas je volja (primjerice, uništite li svu obranu oko protivničke zračne luke, možete je zauzeti i koristiti). Svaka će misija biti vremenski ograničena - u zadanom vremenu morate uništiti sve primarne ciljeve a kako ćete to postići, ovisi samo o vama.

ZANIMLJIVOSTI

Projekt *Joint Strike Fighter* je potpomognut od strane Pentagona koji je 1996. odabrao *Lockheed Martin* i *Boeing* da naprave prototip ovih zrakoplova. Od budućeg zrakoplova Pentagon traži ispunjenje triju zahtjeva: *US Air Force* treba jeftinog lovca koji će zamijeniti lovca *F-16*, *US Marine Corps* treba zamjenu za *AV-8B Harrier* i *US Navy* treba *stealth* lovca za djelovanje u neprijateljskoj pozadini. Dakle, novi lovci će biti višenamjenski. Kako će to izgledati za desetak godina, možemo već uskoro iskušati u ovoj *Eidosovoj* simulaciji.

INFO PLUS

Tradicija goblinskih borbenih strojeva, *Doom-Diver* je možda i jedan od najbizarnijih. Taj stroj koji mnogim karakteristikama podsjeća na katapult je zapravo Oračka ideja kako što produktivnije iskoristiti svoje manje rođake. Naime, jednog se goblina zaveže konopcem za svojevrsnog zmaja napunjenog barutom i onda ga njegovi sunarodnjaci zbace sa zmajevih leđa. *Doom-Diverovih* posljednjih par sekundi života uglavnom se svodi na bjesomučno urlikanje dok očajnički pokušava izkormilariti svoj let izravno u kapetansku glavu protivničke regimente. Splat!

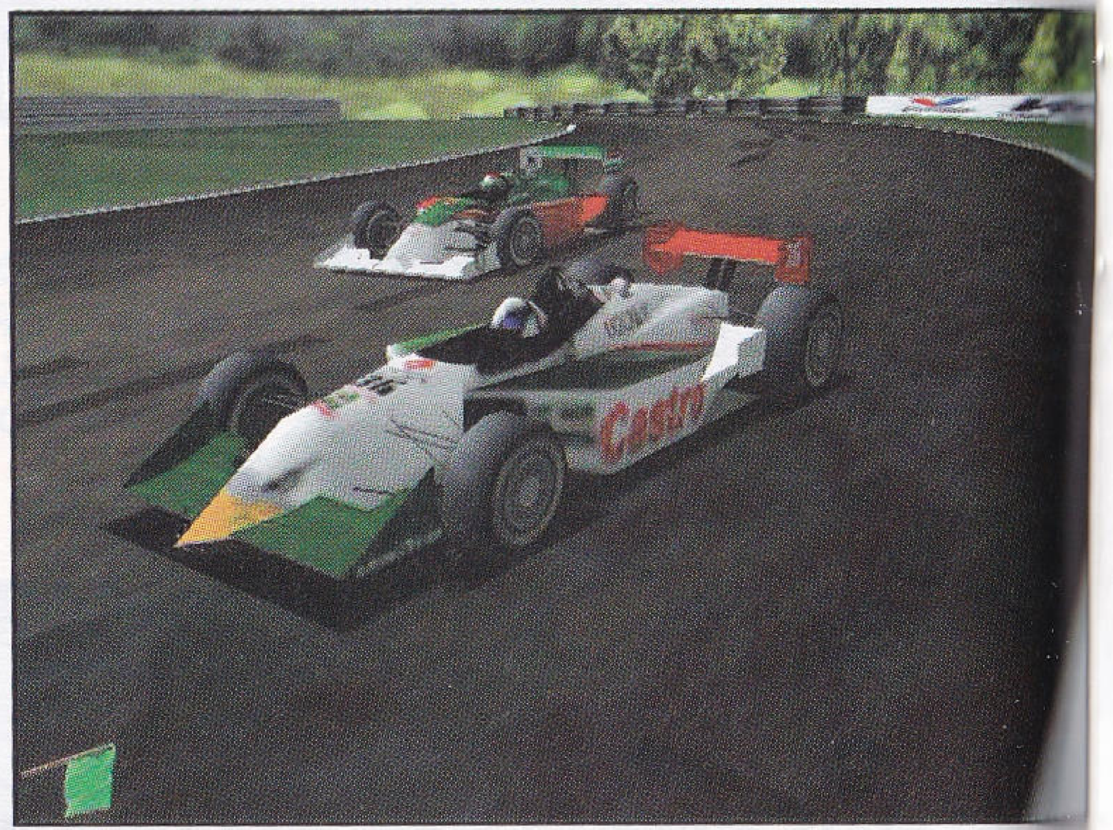

Čestit Božić i
Nova godina
PENTAGRAM ECOM
COMPUTERS
DOPLATA SA :
16 NA 32 MB RAM - 259 Kn
P 233 MMX NA P II 233 - 2190 Kn
Interni fax modem 56 Kbps X2 GVC voice - 789 Kn
PENTIUM 233 MMX
MB TX 435 INTEL TRITON, PROCESOR 233 Mhz Intel MMX, DIMM 32 MB 168 PIN S-DRAM
FDD 3,5" TEAC, HDD 3200 MB QUANTUM ULTRA ATA, CD-ROM 24xPHILIPS,
PCI ATI XPERT WORK 3D RAGE PRO 4MB SGRAM, 17" COLOR MONITOR PHILIPS 107S
PCI ENHANCED KONTROLER UART 16550, CHERRY TASTATURA G83, MINI TOWER
SOUNDBLASTER 16 AUDIO EXCEL,MIŠ GENIUS+PODLOŽAK+NAVLAKE
11.699,00 KUNA+PP
MJESEČNO VEĆ OD 699,00 KUNA
PC KOMPONENTE
PC KASE
PENTIUM 166 MMX
MB VX 439 INTEL TRITON
PROCESOR 166 Mhz Intel MMX
RAM 16MB, 72 PIN EDO
FDD 3,5" TEAC
HDD 1625 MB WD 8 ms
VGA S3 1MB TRIO 64 PCI UV+
COLOR MONITOR PHILIPS
14" 104B, DIGITAL, L.R., N.I.
PCI ENHANCED
KONTROLER UART 16550
CHERRY TASTATURA G83
MINI TOWER
MIŠ GENIUS+PODLOŽAK
+NAVLAKE
5.199,00 KUNA+PP
MJESEČNO VEĆ
OD 308,00 KUNA
ZA GOTOVINSKO PLAĆANJE
ODOBRAVAMO POPUST OD 10 %
PRODAJA NA
KREDIT
12, 18, I 24 MJESEČNE
RATE BEZ UČEŠĆA
KREDIT OSTVAREN U
SURADNJI SA
TRGOVAČKA BANKA d.d.
PENTIUM 200 MMX
MB TX 435 INTEL TRITON
PROCESOR 200 Mhz Intel MMX
RAM 32MB, 72 PIN EDO
FDD 3,5" TEAC
HDD 2010 MB WD 8 ms
VGA S3 VIRGE 3D 2MB PCI
DIAMOND MONSTER
4 MB VOODOO 3dfx
COLOR MONITOR PHILIPS
BRILLIANCE 15"speakers+mic
PCI ENHANCED
KONTROLER UART 16550
CD ROM 24x PHILIPS
SOUNDBLASTER EXCEL 16
CHERRY TASTATURA G83
MINI TOWER
MIŠ GENIUS+PODLOŽAK
+NAVLAKE
9.999,00 KUNA+PP
MJESEČNO VEĆ
OD 599,00 KUNA
CHERRY
HEWLETT PACKARD
Pentagram Ecom knjigovodstvo
3599 KN
KNJIGOVODSTVENI PAKET ZA
WIN 3.11, WIN 95 I WIN NT
EPSON Stylus COLOR 600
PHILIPS
Philips Brilliance Monitors.
They bring out
the Da Vinci in you.
Let's make things better.
Microsoft Official Dealer
CREATIVE
CREATIVE LABS
JAMSTVO 3 GODINE
USRobotics
TOSHIBA
Odobravamo povoljne rabate za daljnju prodaju
ZAGREB, SAVSKA 120, TEL/FAX 01/61 555 06, 61 555 07, 61 555 08
A.G. MATOŠA 35, SPLIT, TEL/FAX 021/362 969, 487 66

C.A.R.T. Precision Racing

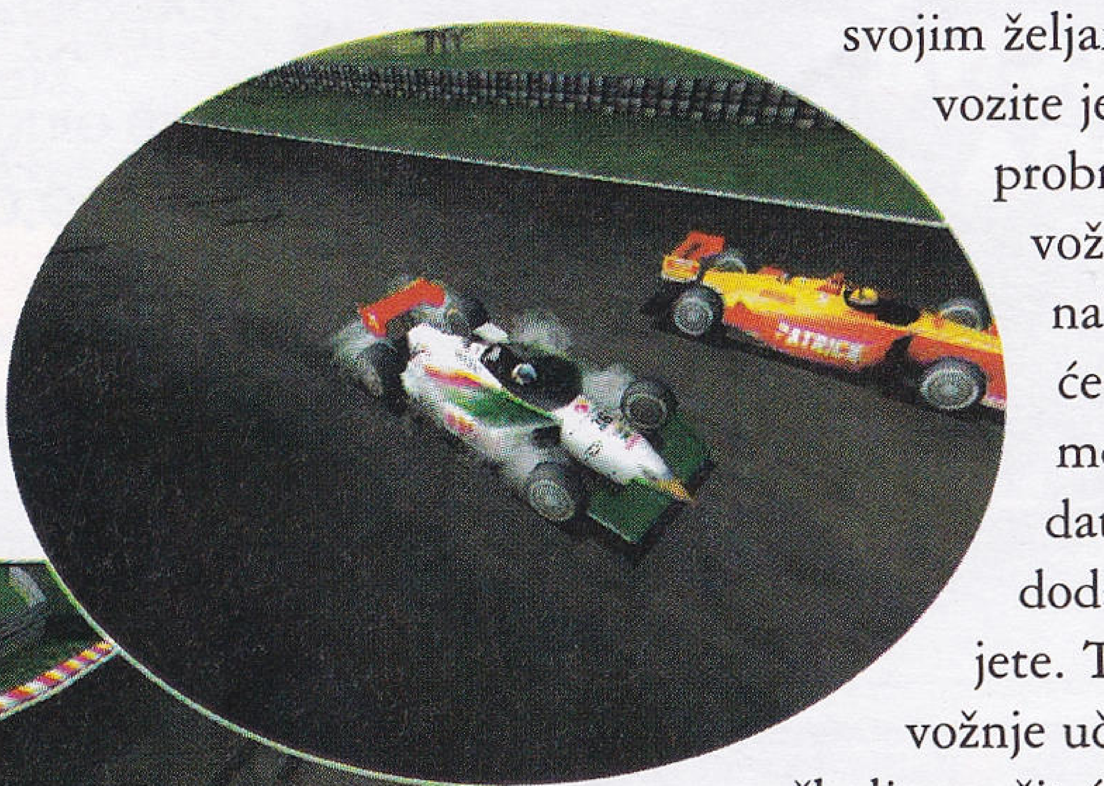


Veliki Microsoft je opasno krenuo u osvajanje tržišta igara. Nakon odličnog Age of Empiresa koji je u prošlom broju bio Hack igra, već nam najavljuju "najbolju simulacija Indy Car Racinga". Zanimljivo je da nijednu od njih ne izrađuju Microsoftovi programeri. Bolje im je da zabiju glavu u pijesak i dalje proizvode poslovne aplikacije za mljevenje brojeva. Domagoj Korak se suzdržava od bilo kakvih komentara, iznoseći objektivno mišljenje.

Igru za *Microsoft* razvija *Terminal Reality* i po onom što smo dosad čuli čini se da dečki znaju svoj posao. *CART: Precision Racing* se usredotočio na realističnost, no ako vas to smeta, isključite neku od mnogih opcija: trošenje goriva, guma, zagrijavanje motora, aerodinamičnost, otpornost na sudare. Moći ćete uključiti i već standardne pomoćne funkcije - automatsko mijenjanje brzina, automatsko kočenje, upravljanje i slično. Dakle, svaki će igrač moći prilagoditi način vožnje svojim željama i vještinama, ali samo ako zna čemu većina stvari služi. Mehaničar će odgovoriti na sve vaše upite, a pritiskom na obližnju ikonu doznat ćete namjenu pojedinog dijela i kako utječe na ponašanje formule u vožnji. Prilagodivši formulu svojim željama, vozite je na probnu vožnju nakon koje će vam mehaničar dati dodatne savjete. Tehnike vožnje učite u školi; naučit ćete kako preticati, kočiti, ulaziti u zavoje i slično. Već na početku igrač će moći odabrati želi li biti kao jedan od 25 poznatih vozača ili će sam graditi svoju karijeru. Moći će se okušati na nekoj od 17 staza rađenih prema stvarnima. Kao što vidite po slikama, grafika je odlična. Ako imate 3D grafičku karticu, bit će tu i dima i efektnog kočenja. *CART: Precision Racing* prati ovogodišnju sezonu, a kako će se stvari u *CART-u* mijenjati, moći će se bez problema dodavati novi podaci, vozači i timovi. *Microsoft* je najavio da će biti moguće okušati se u vožnji i preko njihovog *Internet Gaming Zonea* do 8 igrača. *CART: Precision Racing* izgleda vrlo obećavajuće. Velika je pozornost posvećena detaljima, što će zadovoljiti prave vozače kompjutorskih utrka, a oni drugi naći će u njem vrlo dobru grafiku i zabavu.

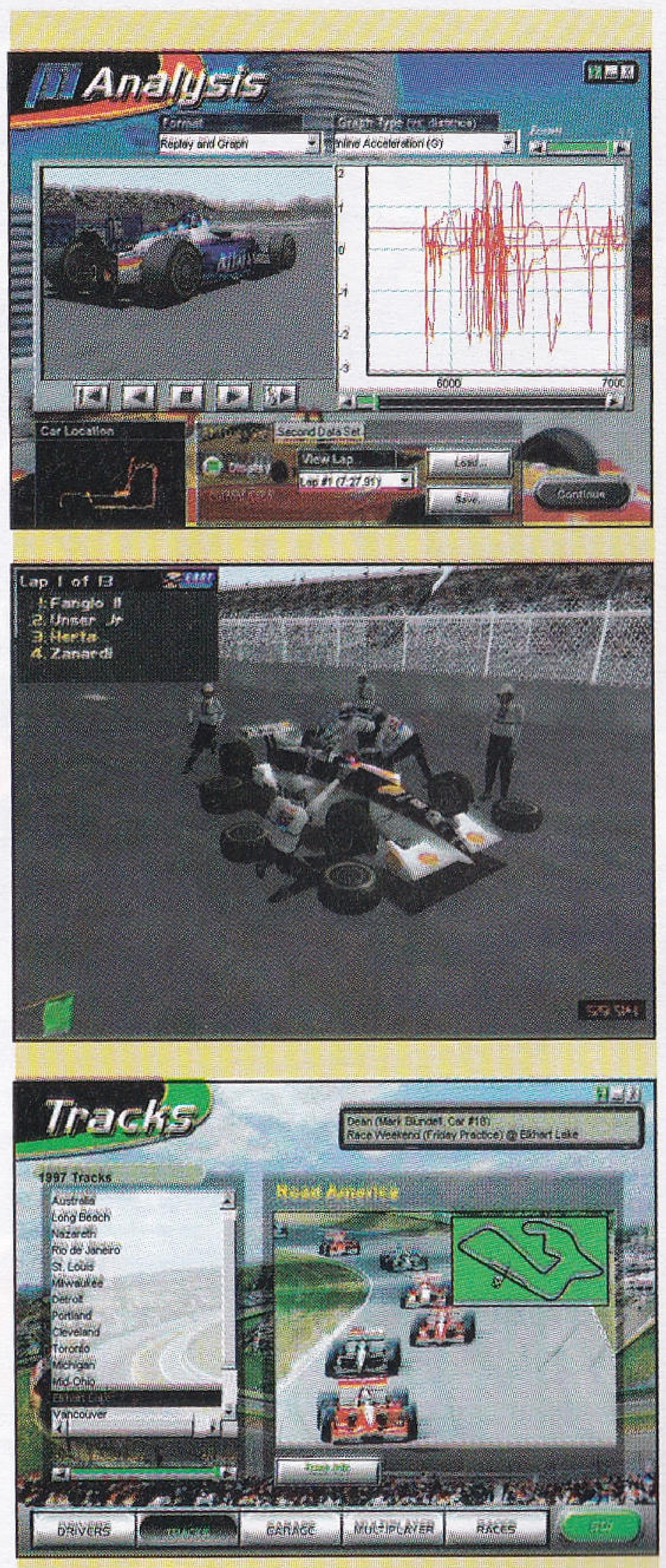


U CART-u će na svoje doći ljubitelji brze arkadne vožnje kao i oni koje vole namještati svu silu simulacijskih parametara prije nego uopće nagaze po gasu.





Grafika je nevjerojatno dobra, čak možda bolja od Psygnosisove Formule 1. Stvar koja u čitavoj priči odskače je što ovu igru potpisuje Microsoft koji je u posljednje vrijeme shvatio da je bolje da kupuje gotove igre i samo ih izdaje jer su svi njihovi pokušaji u programiranju igara neslavno propali



Simulacijski i statistički elementi su u ovoj igri obrađeni poput prave male poslovne aplikacije: baš kao što i priliči firmi koja proizvodi najbolje tablične kalkulatore i tekst procesore. Ljubitelji brojeva, uživajte!

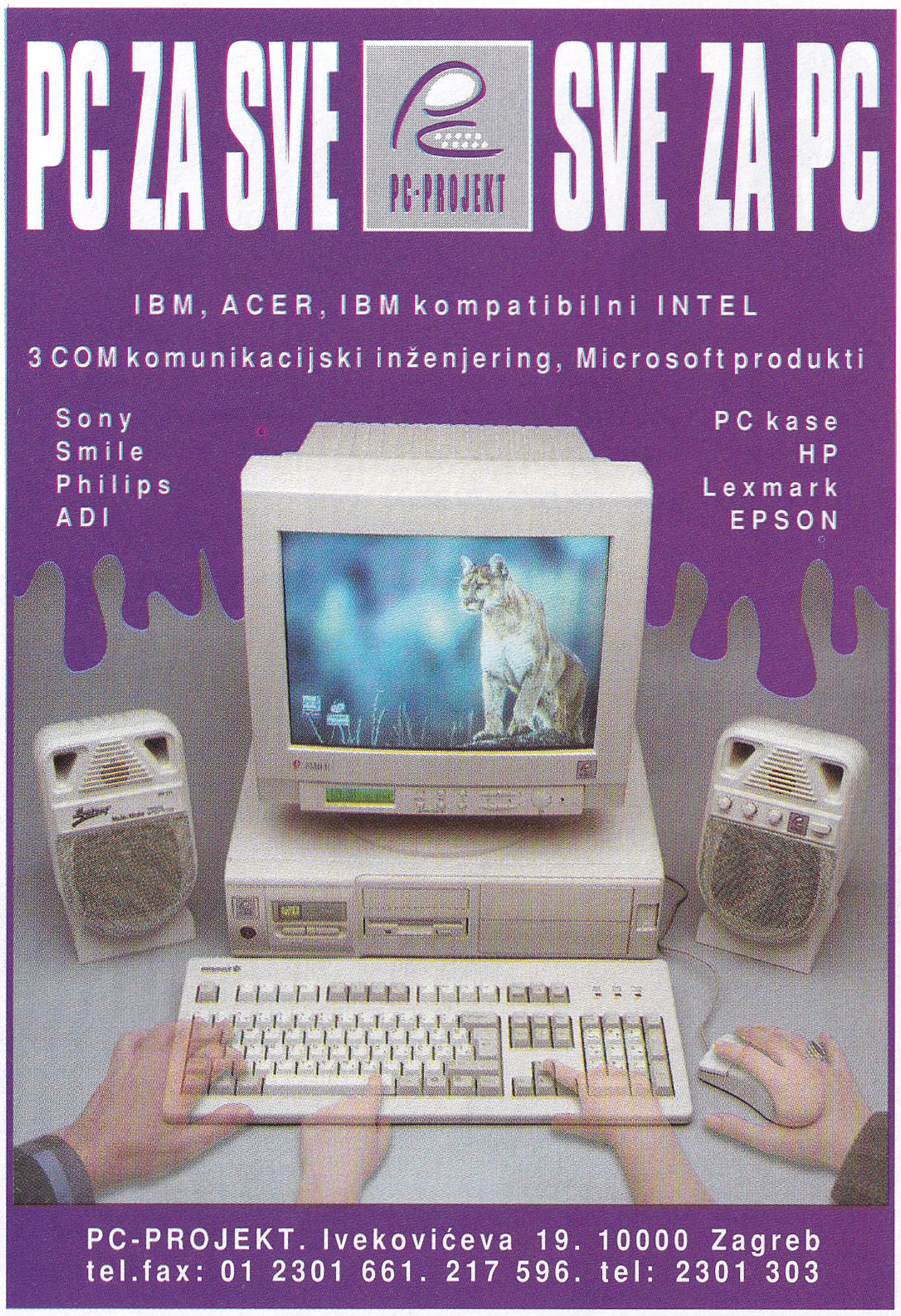


ZANIMLJIVOSTI

U stvaranju staza rabljenji su *GPS* (Global Positioning System) podaci omogućujući preciznost pri izradi od 10 cm. U igri možete rabiti i tzv. *Pi* sustav za analizu koji prati pokrete vozača, stanje motora, mjenjačke kutije te šasije. Te se informacije u stvarnom vremenu prenose u box pa svaki put kad se zaustavite u njem vaša ekipa točno zna što treba namjestiti. Podaci iz *Pi* sustava za analizu kombiniraju se s video snimkom utrke i kartom staze, što daje bolji uvid u trku.

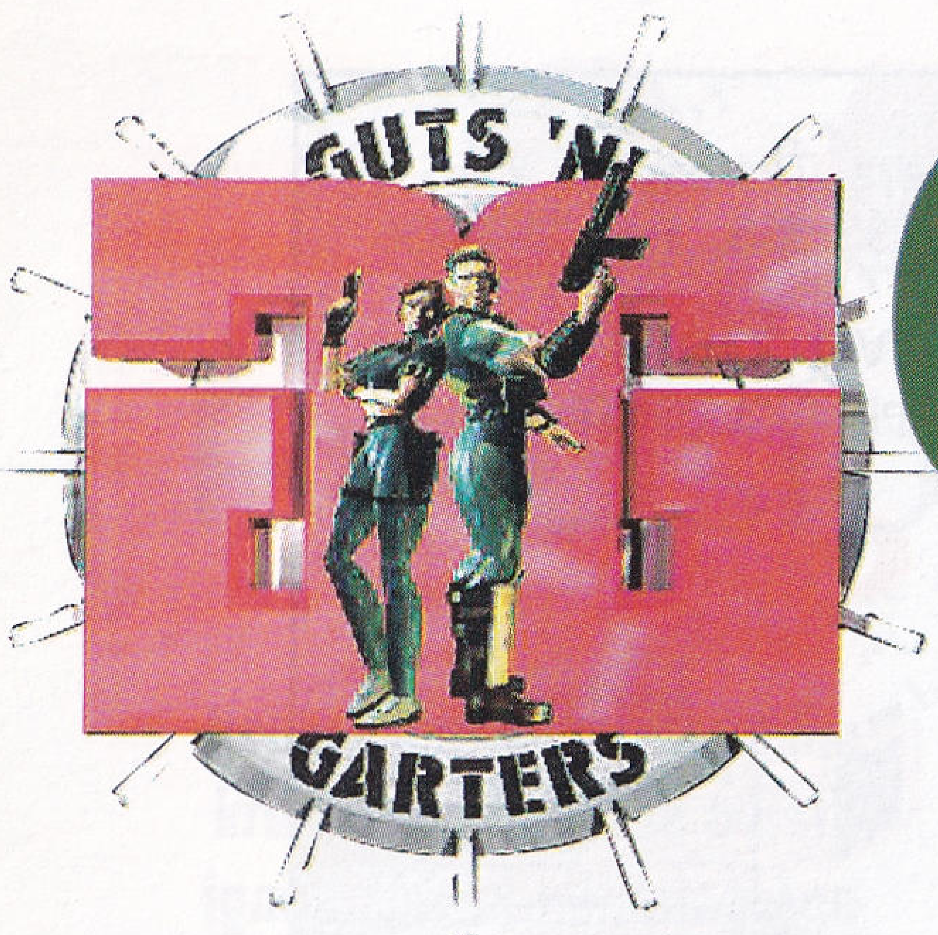
INFO PLUS

Tradicija goblinskih borbenih strojeva, *Doom-Diver* je možda i jedan od najbizarnijih. Taj stroj koji mnogim karakteristikama podsjeća na katapult je zapravo Oračka ideja kako što produktivnije iskoristiti svoje manje rodake. Naime, jednog se goblina zaveže konopcem za svojevrsnog zmaja napunjenog barutom i onda ga njegovi sunarodnjaci zbace sa zmajevih leđa. *Doom-Diverovih* posljednjih par sekundi života uglavnom se svodi na bjesomučno urlikanje dok očajnički pokušava izkormilariti svoj let izravno u kapetansku glavu protivničke regimente. Splat!


PC ZA SVE
PC-PROJEKT
SVE ZA PC
IBM, ACER, IBM kompatibilni INTEL
3 COM komunikacijski inženjering, Microsoft produkti
Sony
Smile
Philips
ADI
PC kase
HP
Lexmark
EPSON
PC-PROJEKT. Ivekovićeva 19. 10000 Zagreb
tel.fax: 01 2301 661. 217 596. tel: 2301 303


MT
UREDSKA OPREMA
ZAGREB, Vebera Tkalčevića 22
Tel. 257-356, 253-558, Fax 257-356
PREDSTAVNIŠTVO ZADAR
Lipavska 17, tel. 023/261-084
EPSON
HEWLETT PACKARD
Canon
Panasonic
FUJITSU
NOKIA
• RAČUNALA • PISAČE MAŠINE •
• KOPIRNI STROJEVI • PISAČI • MULTIMEDIJA •
• TELEFAX • APARATI • TELEFONI •
KOMPLETNA PONUDA UREDSKOG PRIBORA,
POTROŠNOG MATERIJALA
BESPLATNA DOSTAVA • OSIGURAN SERVIS


HP Vectra
HP
KAYAK
Računala HP Vectra i HP Kayak,
stvorena da ispune sve vaše želje
u užurbanom poslovnom svijetu
i smirenoj udobnosti doma.
Uz trogodišnje jamstvo
i licencirani MS Windows 95.
Pisači HP LaserJet i HP DeskJet
daju vam priliku da ponosno
pokažete rezultate svog rada.
Tako kvalitetno, pristupačno i vama.
LPC
ovlašteni HP partner
HEWLETT PACKARD
PRODAJA I NA OTPLATU
LPC, Gruška 6, Zagreb
tel: 6113-411, 6154-161
fax: 6158-467 • www.lpc.hr



Guts&Garters

Isuse, Isuse! Kada se već cijela redakcija Hackera ponadala da je Ocean prestao izdavati tzv. "igre", u redakciju nam stiže ovo turbosmeće. Guts&Garters izaziva toliko gađenja da nitko od naših recenzenata nije pristao testirati igru. Ili gotovo nitko – Damir Rukavina je taj dan bio posebno depresivan.



Ocean se proslavio nekolicinom vrlo dobrih simulacija podigavši si tako ugled na zavidnu razinu. Stoga je bilo i vrijeme da izdaju nešto što bi im uništilo tako visok status. Kad bih vam rekao da njihov novi hit Guts&Garters donosi pred vaše oči nešto što ne biste smjeli vidjeti, vjerojatno mi ne biste vjerovali. No, čitajte dalje i prosudite. Na Sega Saturnu je ovo malo izdanje zabilježilo velik uspjeh (mnogo, mnogo prodanih primjeraka). Dakako, sve je završilo pripremanjem inačica za PC i Macintosh te velikom reklamnom kampanjom u kojoj glavna junakinja veže podvezice, a glavni junak (čiji je IQ najvjerojatnije 250) puni top veličine omanjeg kamiona. Uglavnom, ako niste od onih koji prvo pročitaju ocjenu pa onda recenziju, učinite to ovaj put jer u ostatku teksta uglavnom objašnjavam motive koji su me nagnali da ovo "remek-djelo" ocijenim s 20%.



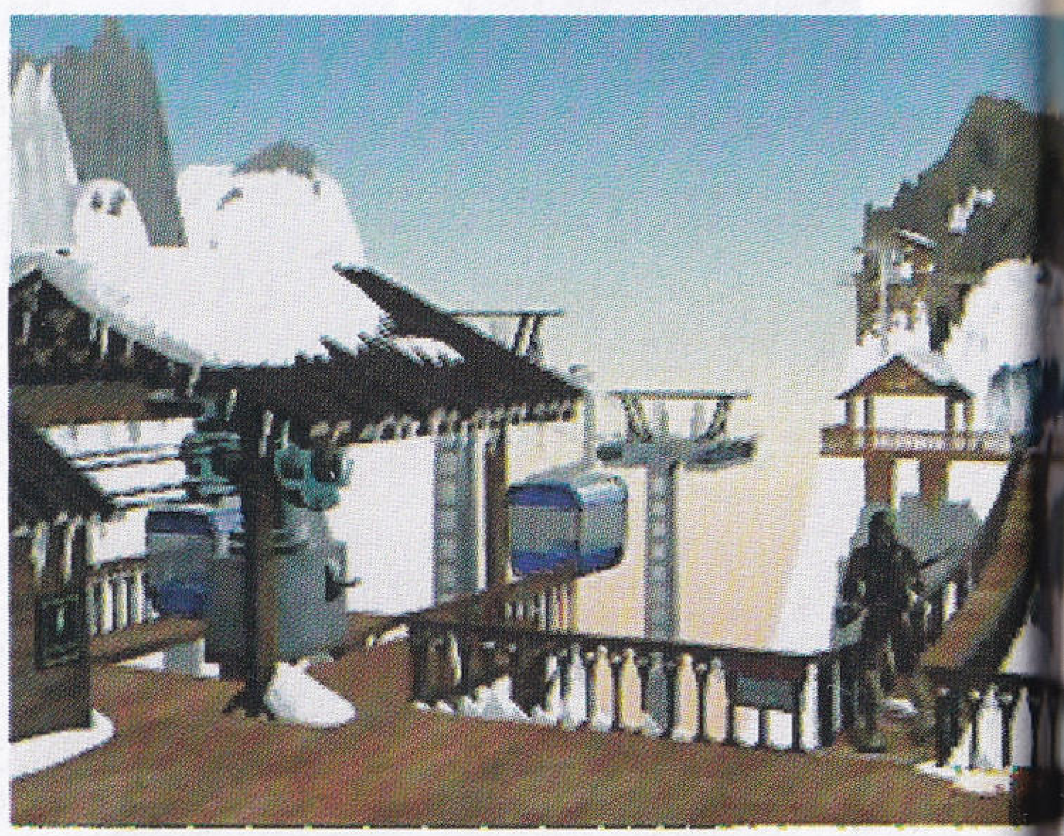
Iako je grafika u Guts&Garters lijepa...

Priča

Guts&Gartersova priča pruža intelektualan osjećaj istovjetan onom što ga pruža šesterosatno kopanja bunara. O čemu je riječ? Vi ste vrlo gadan tip, nosite pištoljčinu s nebrojeno metaka i ponosite se time. Eto, to je uglavnom to. Pitate se, što će mu žena? Pa, sve će vam biti jasno kažem li da pored nje Pamela Anderson izgleda kao lobotomizirani pigmej. A što nedostaje svemu tome? Hrpetina maloumnih negativaca koje treba riješiti njihovih jadnih zlih života. Iza svega toga stoji neki debeli ušlagirani kreten koji svijetu prijeti nuklearnim bombama. Nakon svega, pitate se: kome treba priča?

Grafique

Guts&Garters spada u onaj tip igara u kojima je grafika najvažniji element preživljavanja. Nešto s tako odvratnim zapletom, maloumnim likovima i elevator musicom može uspjeti jedino ako ima prokleto dobar vizualni dojam. Ova igra ga - nema. U redu, ovdje je riječ o SVGA displayu, koji i nije baš toliko jadan uzmemo li u obzir činjenicu da su scene (da, točno: ekran se NE SKROLIRA) fino izrenderirane. Protivnici nisu loše izmodelirani, što ne znači da su i dobro osmišljeni. Naime, na prvom vas nivou čeka uglavnom gomila identičnih blizanaca u havajkama, još veća gomila jadnika koji neodoljivo podsjećaju na tipa koji reklamira pohanu tunjevinu na RTL-u te nekolicina vojnika koji vise na elisi i odande bacaju bombe na vas. U redu, možda ta vesela družba i ne bi izgledala toliko jadno da njihovo ponašanje nije slično ponašanju lemara. Osim toga, čim pogledate kako se kreću, zaključit ćete da ovolika neprirodnost čini od njih čudan spoj nadrogiranog jelena i tvrde bukovine. Vjerujte mi, ovakvo nešto niste vidjeli. Sve u svemu, njihov izgled, njihove kretnje i inteligentni napadi čine savršenu koncepciju koju ste nedavno, vjerojatno, gledali na svom screensaveru. Naime, ti tipovi nasrću kao mravi i, osim što se konstantno množe, mogu progutati i poveću količinu metaka. Nadalje, kretanje s kadra na kadar je riješeno tako da junaka/junakinju dovedete do točke definirane strelicom, što smatram vrlo frustrirajućim rješenjem. Kad smo već kod kretanja, spomenimo da je vaš lik toliko spor da ga i bršljen prestiže. Dodamo li i gorenavedenog bombardera, sve će otići k vragu, s obzirom da je po svim fizikalnim zakonitostima bršljen sporiji od brzine postignute slobodnim padom protupješadijske mine. S druge, pak, strane, čini mi se da bi jeti s početne slike mogao imati vrlo mekano bijelo krzno (hmmm, sad si se stvarno zapetljao - Ed). Toliko o dobrim stranama igre. Rasprava o lošim je potpuno suvišna pa je možda najbolje odmah skoknuti na zaključak: Guts&Garters je tipičan dokaz programerskog nerada, žeđi za nasiljem i sveopće pohlepe za novcem. Osobno držim da bih se više zabavljao amputirajući si nogu, no svejedno, ovu bi igru trebalo dati djeci-budućim programerima kao primjer kako igra ne smije izgledati žele li jednog dana postati bogati i slavni.



...njegovo igranje pruža intelektualan osjećaj istovjetan onom što ga pruža šesterosatno kopanja bunara.

Guts&Garters
Ocean

Igrano na:	P100, 16 MB, DOS
Grafika:	25%
Zvuk:	23%
Igrivost:	15%
Min. konfig.:	P90, 16MB, DOS
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**20%**

Agent Armstrong

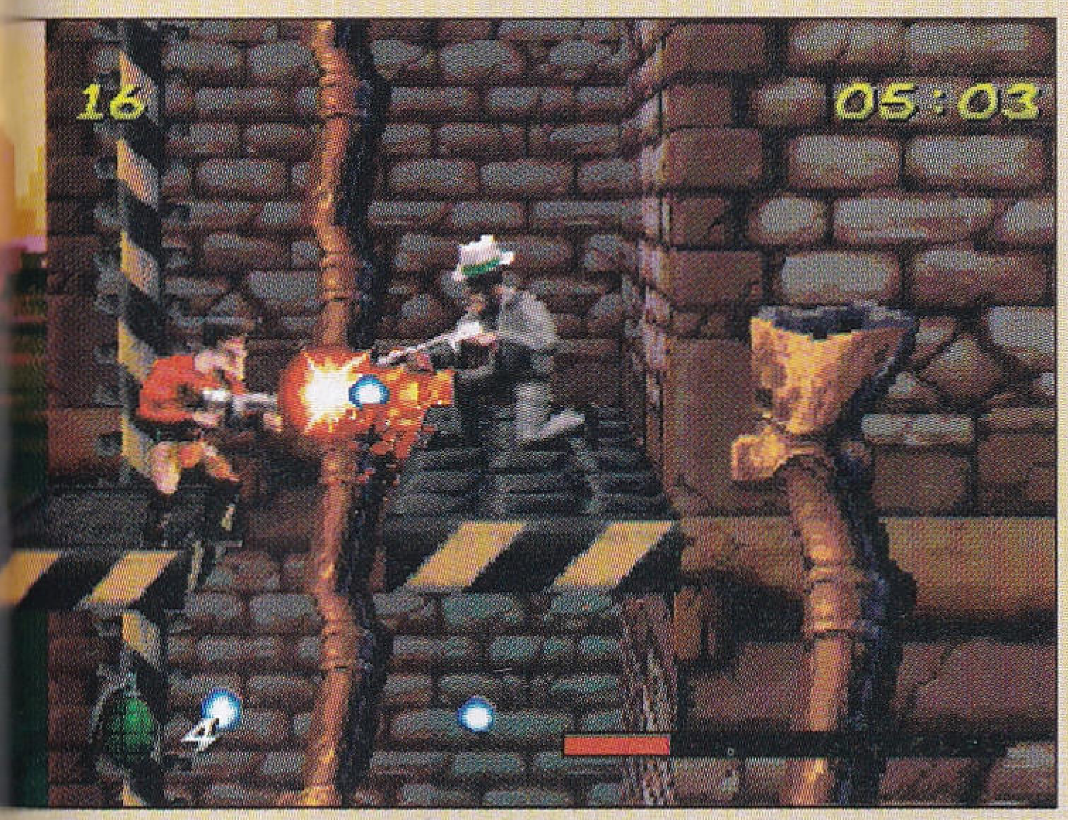




u Agent Armstrongu se, osim protiv opakih mafijaških faca, borite i protiv različitih strojeva.

Mislav Mataija se sa sjetom prisjeća vremena kada je na Amigi 500 igrao šarene platformske arkadice. U povjerenju, još on negdje čuva svoju Amigicu, kao i Commodorca. E da, i Spectruma... Ako tražite malo bolje, možda nađete Playstation, a zalomit će se i Nintendo 64. A tu je i PC, da se nađe... Sada shvaćate zašto je Mislav, nakon Damira Rukavine, naš najomraženiji recenzent.

Sjećate li se vremena kad smo još na svojim ljubljenim Spectrumima, Commodorcima i Amigama igrali jednostavne arkadne igre? Danas su slične igre na PC-u sve rjeđe i rjeđe pa iz tog razloga mnogi kupuju PSX i N64. U ovoj igri zabava stiže ravno s PSX-a na PC. U ulozi ste agenta *Armstronga* i pokušavate zaustaviti mafiju koja želi zavladati svijetom, a to možete postići samo ako sredite *Falconettija*, glavnog kuma organizacije *Spatsa*. Naoružani ste samo svojom vjernom pištoljčinom, a mnogobrojni dodaci razbacani po nivoima će vam olakšati muke. Ova platformska arkada je ljupko izvedena u 3D (hej, postoji li uopće igra s PSX-a koja nije u 3D). Unatoč Windozama, grafika je vrlo dobra, naročito začuđujuće glatka animacija.



Mafijaši znaju biti vrlo nezgodni protivnici, naročito ako vas uhvate nespremne.

ALTERNATIVNO

ODDWORLD: ABE'S ODDYSSEY

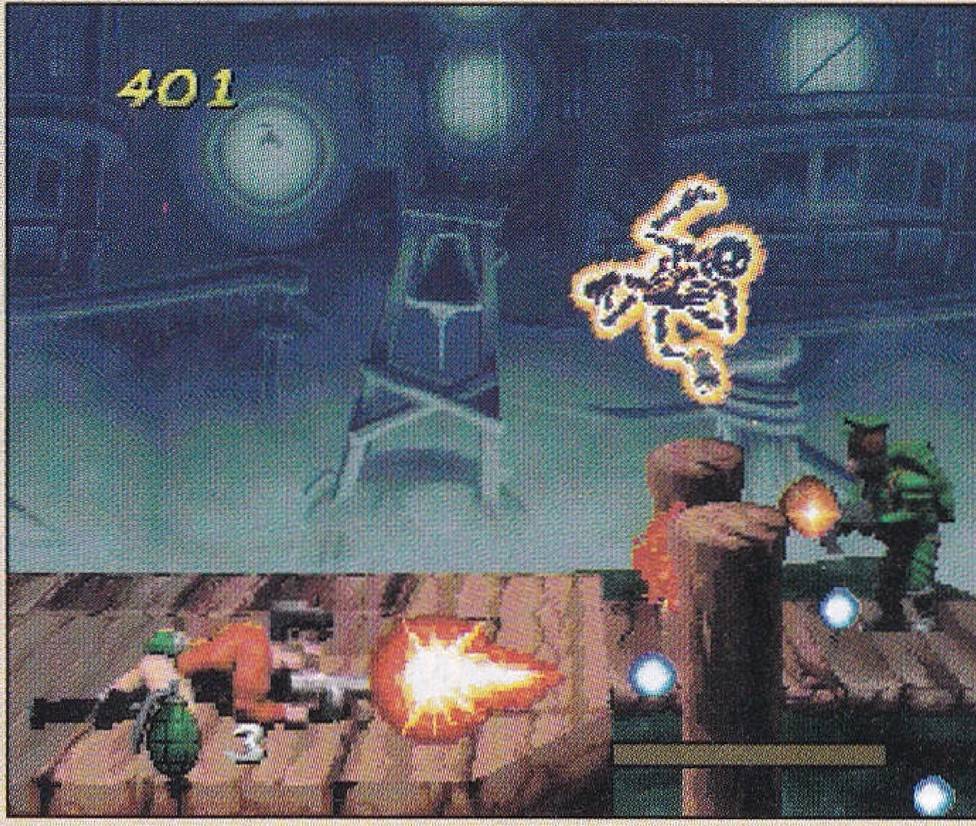
Najnoviji hit među igrama takve vrste, koji je nedavno s PSX-a prebačen na PC. Isplativija, zabavnija i originalnija investicija od Armstronga.

CAPTAIN CLAW

Prekrasna dvodimenzionalna platformska arkada za Win95. Podsjeća na istovrsne igre još iz doba Amige, a opis je skriven negdje na stranicama ovog časopisa. Eh da, isfurali smo vam i demo na Hack CD-u.

Crno-bijelo u boji

Vaš je lik, što možete vidjeti i na slikama, nabildani kratkonogi tupoglavac (*hm, uočavam li to ovdje sličnost s tob... ups, sorry – Ed*). Diveći se šarenilu boja i karikiranim likovima, putovat ćete zanimljivim i slikovitim nivoima: od luke preko džungle do aerodromskog hangara. Pomalo je netipično za ovakve igre, iako za svaku pohvalu, što vam nije uvijek cilj *"uništi sve neprijatelje i vrati se živ"*, nego su zadaci znatno složeniji, stoga prije svake misije pozorno pročitajte briefing. Misija je čak 30, što jamči pristojnu zabavu pod pretpostavkom da prerano ne odustanete. Naime, igra ima nekoliko velikih mana - to je ono crno-bijelo u naslovu. Prva i najočitija je što spada u žanr platformskih arkada koji je na PC-u već pomalo zastario, no to je više stvar ukusa. Druga, i nešto manje očita, je težina. Već na početku će vas zbuniti brojnost radnji što ih vaš lik obavlja: osim pucanja i kretanja, on skače, saginje se, gleda gore i dolje, rabi dodatna oružja, mijenja ih i detonira postavljene bombe. Doista je teško u tako dinamičnoj igri misliti na sve te tipke na tipkovnici, stoga bi nekakav joypad ili gamepad bio dobro rješenje (ne zaboravimo, igra je stigla s PSX-a). Također je iritirajuće što se pozicija ne može sačuvati usred nivoa, nego tek na kraju. Već će se na početku prvog nivoa na vas okomiti sva sila protivnika, a najlakši način da se riješite onih slabijih je sagnuti se i pucati ležećki. Kod nešto jačih protivnika (recimo, mafijaša) to neće biti tako jednostavno: protiv njih se isplati ići samo nekim od dodatnih



U ovoj igri nema ni kapi krvi, protivnike jednostavno spržite i oni nestanu. Pohvalno ili ne - prosudite sami. Vjerojatno je to napravljeno radi najmlađih igrača.

goodiesa (bombe, rakete itd.). Zato marljivo sakupljajte sve dodatke, posebno zdravlje i streljivo te pojačanja obilježena slovom **P**. Kada se sve zbroji i oduzme, neće vam biti nimalo dosadno jer Agent Armstrong je zabavna i zanimljiva igra, no ipak ne donosi nikakve novine pa je zato i dobila slabiju ocjenu.



Agent Armstrong
Virgin

Igrano na:	P100, 32MB
Grafika:	76%
Zvuk:	67%
Igrivost:	73%
Min. konfig.:	P100, 16MB
Druge plaforme:	PSX

UKUPNO: 73%

Turok: The Dinosaur Hunter





***Patriku Pencingeru** nisu baš cvale ruže kada je dobio zadatak da malo potjera Turoka na svojoj, još vrućoj, 3Dfx kartici i napiše recenziju. Tko mu je kriv što je povjerovao našem oglasu koji je nudio "vrhunsku zabavu, putovanja, priliku za upoznavanje zanimljivih ljudi, proširivanje vlastitih horizonta i neslućene zarade". Eh, kako je to onda zvučalo privlačno...*

Nek' ide kvragu, opet mi je uvalio neki šugavi *Doom* klon. Ma bolje mi je šutjeti, drugi će mi put uvaliti opis simulatora trideset vrsta *Tamagochija*. Gunđ, gunđ, gunđ.. I dođem ja tako kući i krenem instalirati *Turok*, razmišljajući sam kako se osvetiti. Iako se zavrtio *3Dfx* logo, sam sam sebi govorio: *prestani se nadati, to je konverzija*. Malo-pomalo, kako se igra odmatala, prestao sam razmišljati o osveti, razmišljao sam samo kako je završiti. I tako, nakon tridesetak sati kontinuiranog igranja, 12 litara *Coca-Cole* i dvjestotinjak odlazaka na WC, stigao sam do kraja.



Turok se temelji na ideji iz stripa koji je izlazio 50-ih godina. *Turok* je bio lovac na dinosaure. Navodno, na jeziku spiljskog čovjeka *Turok* znači zaštitnik Zemlje. Kad god bi se nad njom nadvila sjena zla, *Turoka* bi poslali u *izgubljenu zemlju* - mjesto prepuno dinosaura, neprijateljski raspoloženih domorodaca, džungli, spilja, čudnih strojeva i biomehaničkih dinosaura kojima upravlja zloglasni *Campaigner*. E, sad, problema ne bi bilo da zločesti C nije otkrio način kako proći iz izgubljene dimenzije u naš svijet, gdje je otkrio *Chronoscepter*, oružje dovoljno snažno da načini ogromnu rupu između daju svjetova, i ništa ga neće zaustaviti u nakani da ga se dokopa. *Turokova* je zadaća spriječiti *Capaignera* da zavlada *izgubljenom zemljom*, a potom i svijetom. Igra je sastavljena od 8 nivoa, što i nije brojka od koje se pada u nesvijest, ali su prokleto ogromni!

Turok je, bez ikakvog pretjerivanja, igra s *najsjajnijom* 3D grafikom svih vremena. Poligonalni objekti su dizajnirani s velikom pozornošću pa se gotovo nigdje ne mogu uočiti oštri nerealni rubovi. Čak i svi vaši neprijatelji imaju različitu teksturu lica, što jaako povećava realnost (kao da ćete im ikad gledati u lice, možda, jedino kad budu mrtvi!?). Animacija likova je nevjerojatno glatka, u uvjerljivom motion captureu pravih glumaca, a neprijatelji se toliko realno kreću da ćete se uplašiti! Ova igra je na *Nintendu 64* postigla veliku slavu - proglašena je drugom igrom, odmah nakon *Maria 64*. Trebate vidjeti specijalni efekte u *3Dfx* režiji - savršeno realne



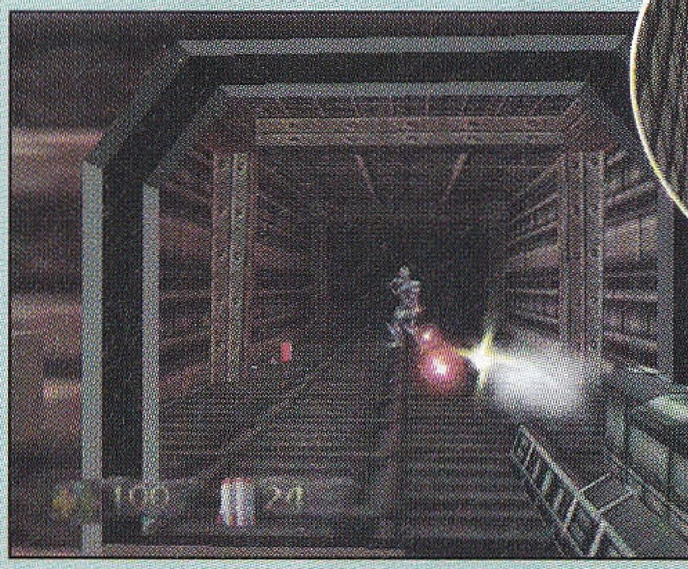






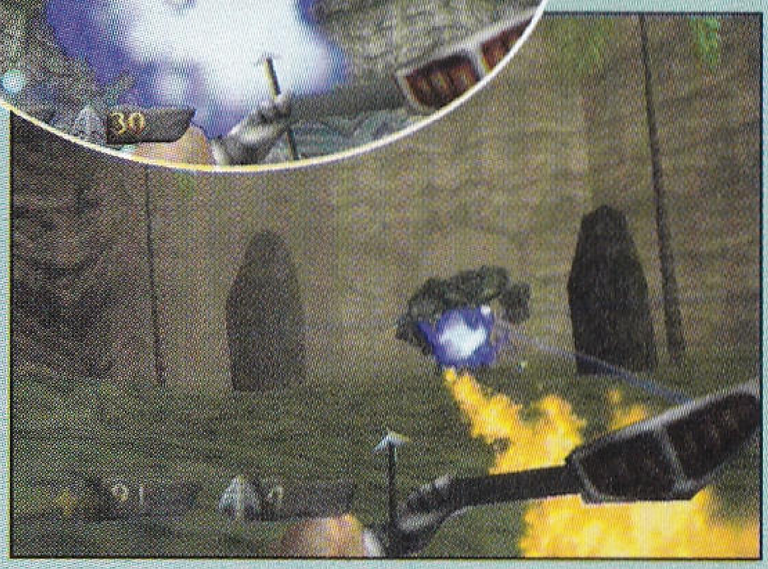


Živine u Turoku Neprijatelji u ovoj igri su, ako igrate na 3Dfx-u, vrlo glatko animirani, u maniri najboljeg motion capturea koji smo do sada vidjeli.









Efekti prije svega Eksplozije, dim, magla, način na koji se projektili gibaju, voda – ova igra je prepuna savršenih specijalnih efekata po kojima se odmah vidi da je igra prvobitno rađena za konzole. Sada vidite za kakve stvari smo mi PC-aši bili uskraćeni, a koje konzolaši dobijaju u svakoj igri kao nešto što se samo po sebi razumije.





Bilo bi neoprostivo da u igri poput Turoka ne teku potoci krvi. Trebam li više o tome govoriti ili su dovoljne ove sočne slike?



eksplozije, isijavajuća lava čiju toplinu skoro osjećate, neprijatelji koji prilično krvare itd. Primjerice, neprijatelja možete pažljivim gađanjem pogoditi u vrat - srušit će se na zemlju grgljajući, a iz vrata će mu štrcati krv. (igra je zbog ovakvih scena zabranjena mlađima od 17 godina u nekim zemljama). Stereo zvučni efekti stvarno su priča za sebe. Kao da grafika nije dosta da dočara atmosferu ali ne, *Turok* ništa ne ostavlja improvizaciji, sve je tu - i samo slušanje zvukova bit će pravi doživljaj za uši.

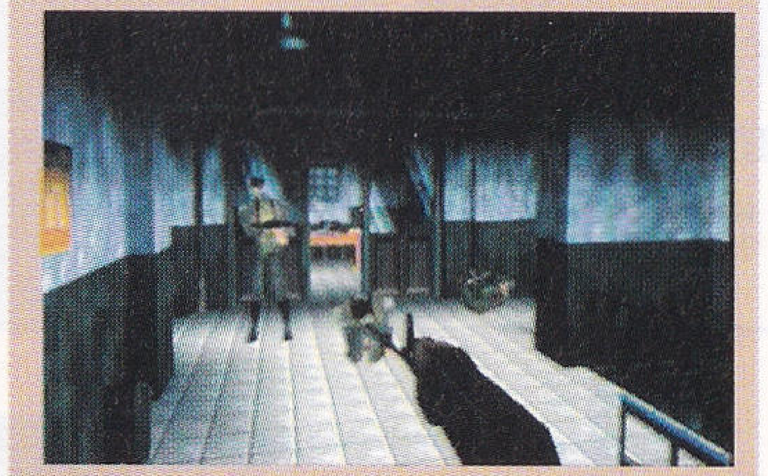
Kako biste što bolje naučili *Turokove* komande (slično kao *Lara's Home* u *Tomb Raideru 2*), prije same igre odigrajte tutorial ili jednom prijeđete trening kurs, što će vam uvelike olakšati igru. Uz *Quakea 2*, *Turok* je najbolji FPP na PC-u. Po meni, bolji je *Q2* od njega i grafički i ugođajem, ali ne smije se zaboraviti *Quakeova* jednostavna nadogradivost i zabavnost te lakoća igranja preko Neta. U *Turoku* su akcija, zagonetke, istraživanje i skakanje po platformama uravnoteženi i postižu zadani cilj - igrivost. Kao i većina igara, *Turok* se u početku odvija sporo, no kako nivoi odmiču, stižu novi neprijatelji kojima zajedno s vatrenom moći raste i inteligencija.

Ako imate *3Dfx*, *Turok* bi se trebao naći na popisu božićnih darova!

ALTERNATIVNO

JAMES BOND 007: GOLDEN EYE

Igra načinjena na poboljšanom *Turokovom* 3D engineu. Zasad smo je odigrali na *N64*, a opsežniji opis pripremamo za sljedeći broj. Ovo je prvi pravi špijunski FPP s genijalnom grafikom, vrhunskom igrivošću i mnoštvom detalja koji život znače. Nedosataju samo zgodne ženske!



QUAKE 2

Nastavak bijedne pucačine za koju nitko živ nije čuo.



Turok
Iguana

Igrano na:	P166, 32MB, 3Dfx
Grafika:	96%
Zvuk:	89%
Igrivost:	91%
Min. konfig.:	P90, 16MB, Win95
Druge plaforme:	Nintendo 64
UKUPNO:	**91%**



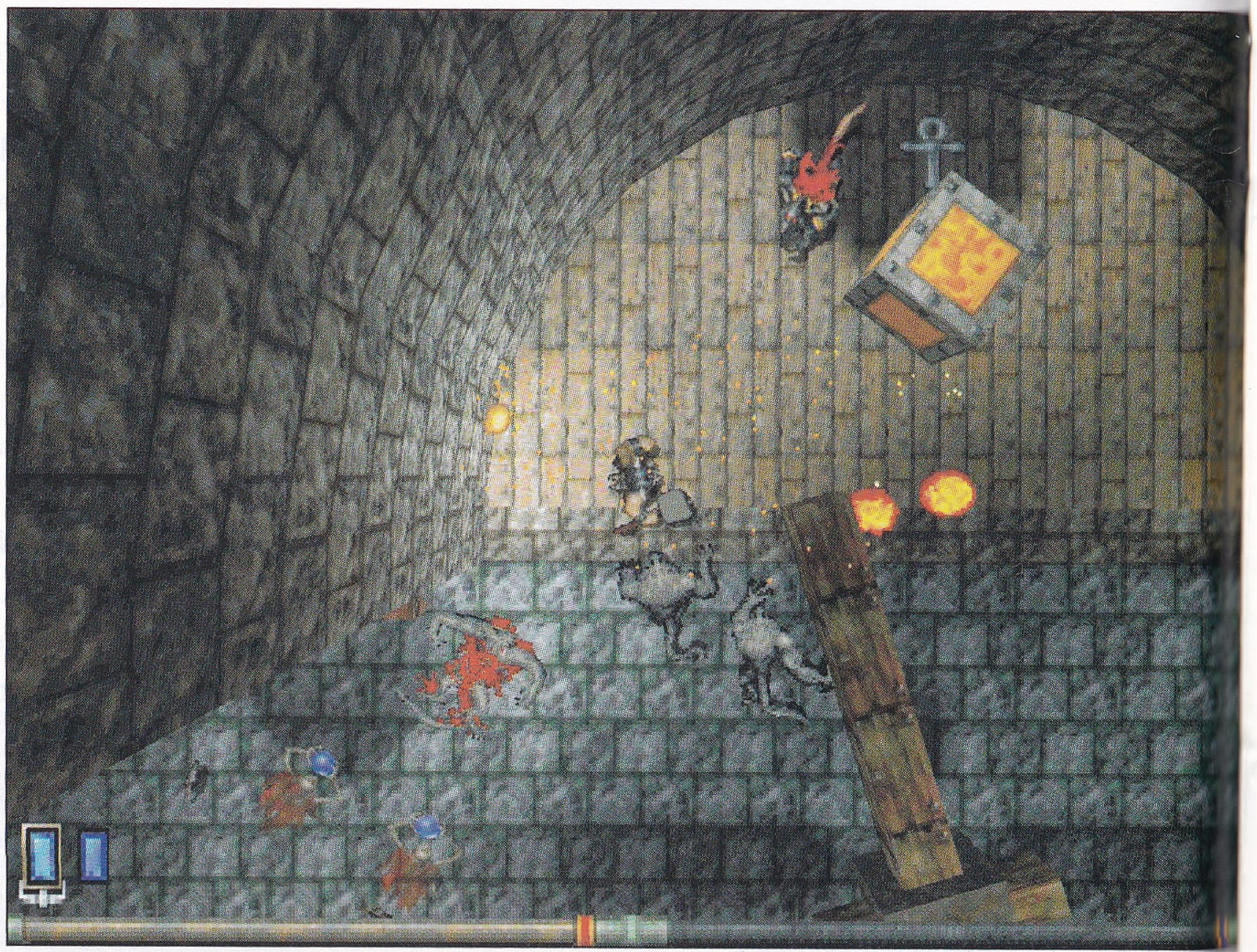
Mejđslejer

Damir Rukavina ***je odlučio promjeniti stil pisanja. Nema više okolišanja, dugih razglabanja, on kreće odmah u središte zbivanja. Primjer sitnih promjena je djelce kroz čije se retke upravo probijate - opis "veličanstvenog" Mageslayera.***

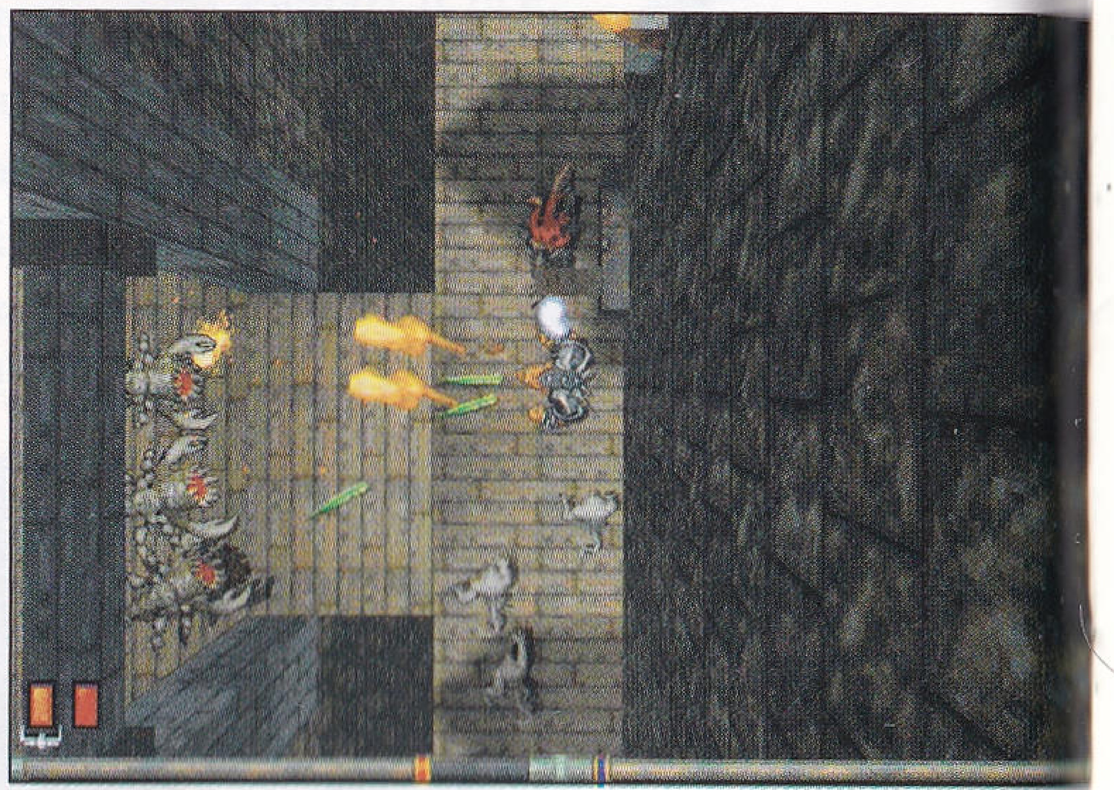
Ako ste imalo pratili tržišna događanja prošlih tjedana, onda već znate da nas uskoro čeka gomila na brzinu sprtljanih igara i, pogodili ste, *Mageslayer* je jedna od njih. No, prije nego pojasnim zbog čega ova igra ne valja, reći ću štogod o priči. Ahm, dakle kao i prošlih par *Ravensoftovih* igara, u ulozi ste jednog od četvorice preživjelih *mageslayera* - tipova koji su nekoć davno zaklali nekog boga a on se sada digao iz groba želeći im prste zaklamati za turbinu prekooceanskog broda. Naravno, tema se razvija prikupljanjem *runa* koje, gle čuda, uzimate svakojakim golemim beštijama na kraju epizoda, a posljednja je runa, dakako, kod boga *Zla*, najgoreg od svih bogova. Kako originalno! Kvragu, zbog čega se uvijek moramo natezati s bogovima, imamo mi i *zemaljskih* dužnika koje bismo s užitkom odalamili po rebrima nogom masivnog pokućstva. Evo recimo, što bi falilo da umjesto nekog pješčanog svorenja na kraju epizode dobijemo Olivera Mlakara? Ili Dragicu Brkić? Ili Robbie Williamsa? Ili Kristijana Žibrega? *(Ahem, žuti karton, Damire – Ed)*. Bilo kako bilo, ovdje je riječ o još jednom *Loadedu*.

In medias (t)res

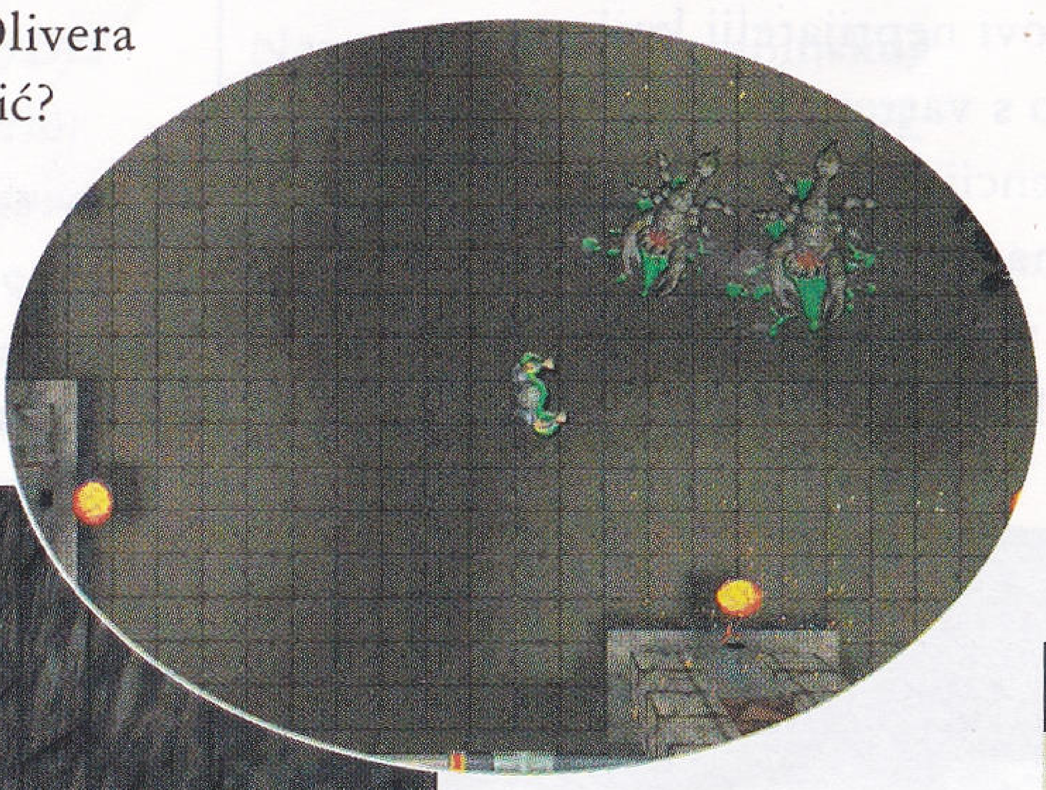
Borba je pomalo staromodna - prsa o prsa, što bi možda i bilo OK kad protagonisti ne bi imali jedan *close combat* potez i tri dalekometna magična napada. Čitavoj stvari treba još dodati nekoliko *"magičnih"* predmeta i idealna zamka za 35 funti je spremna. Jedino još nedostaje lakovjeran maloljetnik koji jedva čeka da u nekoj igri ubije nešto *"veliko"*. No, da ne duljim, glavni koncept igre je poprilično bljutav, prvenstveno zbog toga jer se sve svodi na pitanje imate li dovoljno *healing ankhova* za probiti se kroz još jedan čopor neprijatelja (proklete napasti na drugom nivou težine napadaju u grupama od 10 naviše), što obično završava upadom u još jednu sobu krcatu neprijateljima. Drugim riječima, dubine u ovoj igri nema, igrač se ni u jednom trenutku ne može poistovjetiti s glavnim junakom, a nema ni radnje. Naravno, još bi i postojala neka istinska potreba za ubijanjem hrpe humanoidnih štakora da sam prošlih nekoliko godina radio u klaonici. Pošto nisam, izgleda da će i ova igra proći kao nekolicina drugih koje sam imao nesreću recenzirati.

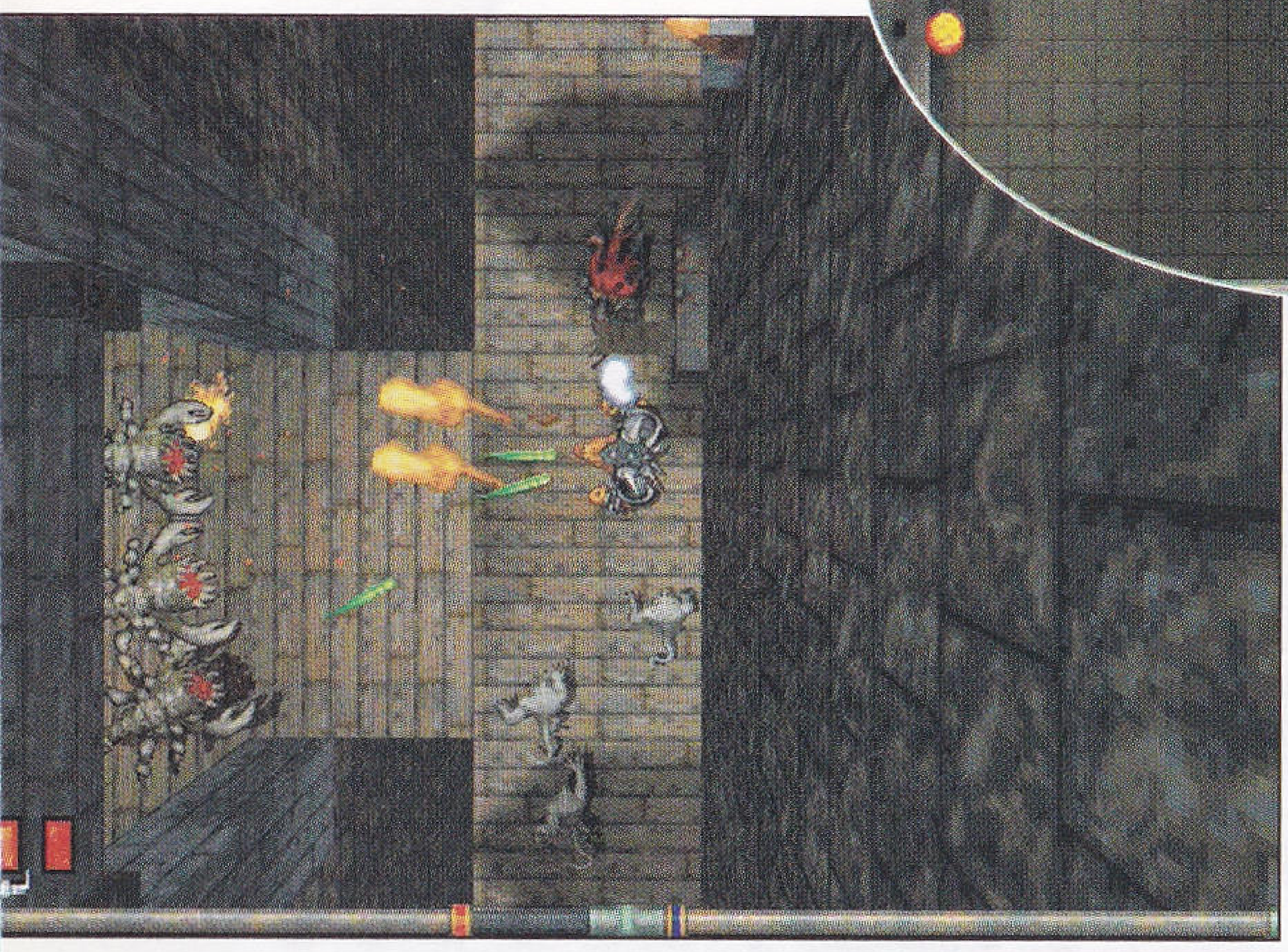


Ja iskreno vjerujem da ljudima koji vole ovakve slike monitori eksplodiraju u lice kad zaigraju igru.



Uhhu, 3Dfx grafika... mislim da moram na WC da hmm... operem ruke..





Ironično, zar ne: slike poput ovih obično same od sebe znaju pjevati o tome kako je ova igra zapravo dobra i super i kako bih dao i 500 kuna da mogu ovo igrati i da bi... Ima li itko tabletu protiv mučnine?

3Dfx Heaven?

Mageslayer je, da, igriv i na karticama sa *Voodoo* čipovima. Jedini problemčić je što sve to ide sporo i ne daje nikakav *WOW* efekt. Skratimo filozofiranje: ova igra ionako ništa ne valja, a sa *3Dfx-om* bi eventualno dobila 5% na ocijeni za grafiku. Dosta mi je....treba mi pivo.

Mageslayer

Raven

Igrano na:	P133, 16MB, Win95
Grafika:	25%
Zvuk:	15%
Igrivost:	29%
Min. konfig.:	P90, 16MB, Win95
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**23%**


NINTENDO64
NAJTRAŽENIJA
KONZOLA
DANAŠNJICE
N 64 konzola 1799,00 Kn
1. F1-Pole Position 820,00 Kn
2. Folden Eye 549,00 Kn
3. Hexen Nazvati!
4. Int. Suoerstar Soccer 730,00 Kn
5. Killer Instinct 625,00 Kn
6. Mortal Combat Trilogy 897,00 Kn
7. NBA Hang Time 860,00 Kn
8. Pilot Wings 499,00 Kn
9. Star Wars 644,00 Kn
10. Turok 797,00 Kn
11. W. Gretzky 3D Hockey 860,00 Kn
12. Upravljač za N 64 250,00 Kn
Šaljemo i pouzećem
Trgovina igračaka ALADDIN
tel/fax: 3873 858, Shopping centar Prečko 2.kat, Slavenskog 1


F1 KOMPJUTOR d.o.o.
SAMOBOR, Bregana 10432, M. Langa 6
Tel/fax: 876 050, E-mail: F1-kompjutor@zg.tel.hr
VELEPRODAJA:
konfiguracija
licenc. softvera
pisača
komponenti
potr. materijala
"Speed - No Risc"
JANUS STUDIO

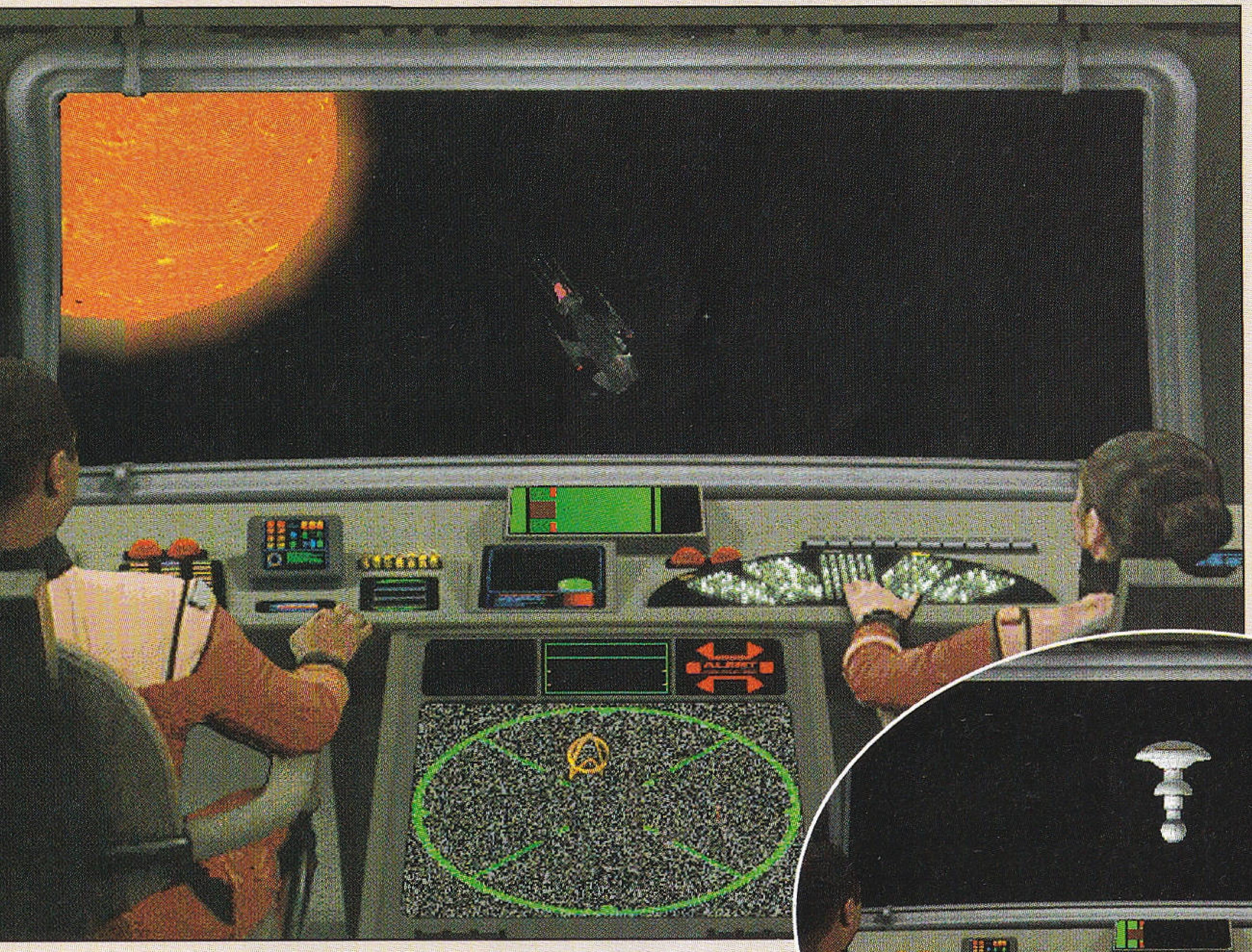

HRVATSKA INFORMATIČKA NATJECATELJSKA LIGA
HINLA
DI STE FAJTERI
POKAŽITE SAD ŠTO ZNATE!
nemojte se dokazivati na jadnoj kompjutorskoj inteligenciji, na programiranim protivnicima, okušajte se radije sa živim protivnicima i sa ljudskom inteligencijom. uključite se u ligu kompjutorskih igara u kojoj pobjeđuju stvarno najbolji.
Postanite i Vi majstori hrvatske kompjuterske lige kakvi su Tomislav Pavlić (Duke 3D), Boris Buršić (Quake, War2), Siniša Gjerek "Zero" (War2), Tomislav Mihalić (Doom2), Borut Hađialić (War2), Krešo Cvitanović (War2), Renato Pobi (Quake), Marko Štifanić (Doom2), Milan Sekulić (War2), Ivan Anić (Duke 3D, War2)...
Požurite, HINLA Vas čeka.
www.hinla.hr
tel: (01) 3883 397
Uključite se i Vi ako se smatrate (ili želite postati) dobrim fighterom u jednoj od disciplina. Možete se uključiti pojedinačno, kao ekipa (barem četvero) ili kao suorganizator.
Discipline:
Quake
Warcraft 2
Red Alert
Duke Nukem 3D
Doom 2
Uskoro:
F1 GP2
Starcraft
Carmageddon
X Wing vs. Tie Fighter
Lords of the Realms 2
Uskoro bogati nagradni fond!
POSEBNI POZIV ZA SUORGANIZATORE
Kompjutorski klub MAGE (organizator HINLA takmičenja) objavljuje natječaj za suorganizatore lige kompjuterskih igara.
Osnovni uvjeti:
1. prostor (može soba u stanu, garaža, iznajmljeni ili vlastiti poslovni prostor i sl.)
2. Četiri (4) Pentium računala (min. P100-16-color) povezana u mrežu (oprema može biti vlastita, iznajmljena ili čak posuđena preko vikenda)
3. telefon i e-mail adresa odgovorne osobe
sve ove podatke sa dodatkom kratkog opisa poslati na naš e-mail (odabrati suorganizator na prijavnici na našim stranicama www.hinla.hr. ili na adresu: Kompjutorski klub "MAGE", Slavenskog 1/1, TPC PREČKO, Zagreb; tel: (01) 3883 397
JANUS STUDIO
Let's Fight!


ventex
VENTEX d.o.o. • Pomerio 23 • 51000 Rijeka
tel: (051) 212 834, 214 170 • fax: (051) 330 928
konfiguracije
INTEL Pentium 166 MMX • 16 Mb • 1.6 Gb Fireball • 14" ADI digital • 1 Mb S3 64 • mini tower • tastatura + mouse + pad
MPC već od 5.800 kn
INTEL Pentium 200 MMX • 32 Mb • 3.2 Gb Fireball • 15" ADI digital • 2 Mb Virge 3D • mini tower • tastatura+Microsoft mouse+pad
MPC već od 8.000 kn
već od 980 kn MPC
multimedijalni paket
CD 24x • Sound Blaster+zvučnici+2x40 W+mikrofon
Fax modemi 33k6
MPC već od 540 kn
PRODAJA NA LEASING (12 mjeseci)
Isporuka 1 dan po uplati!!!

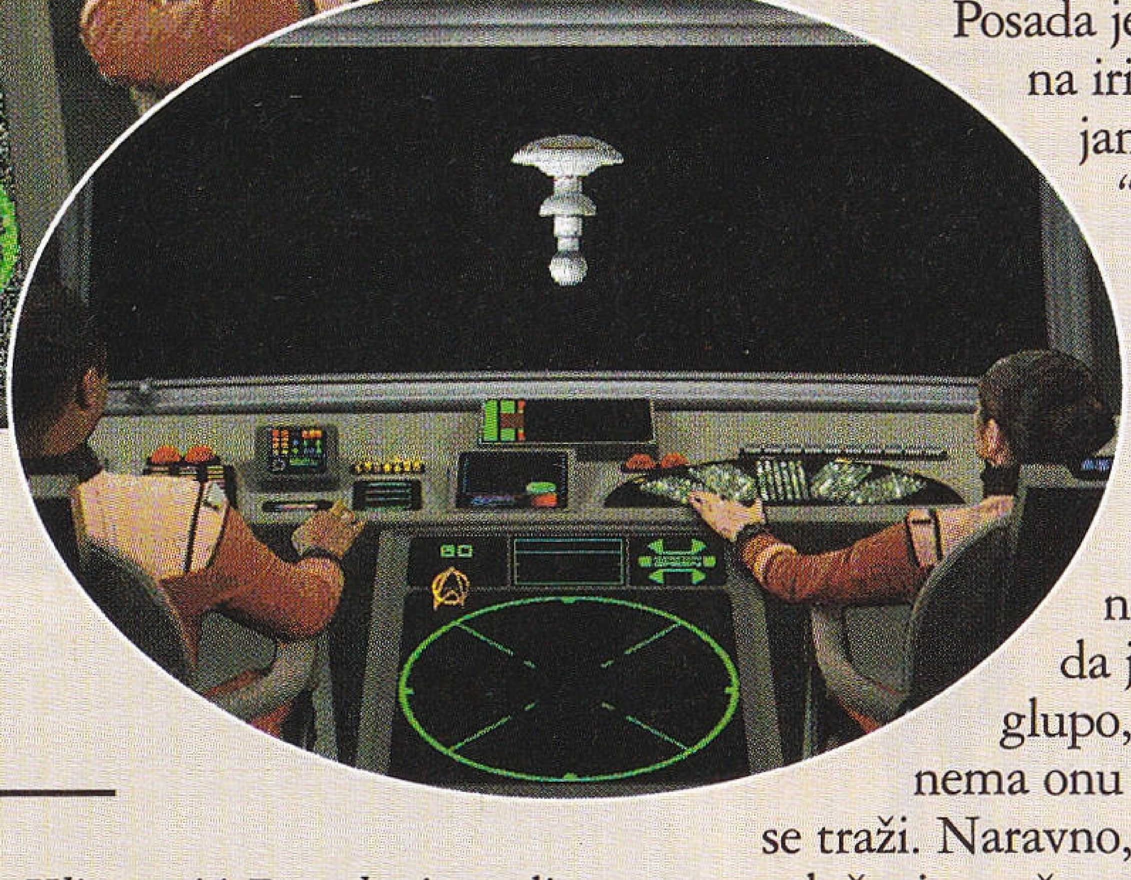
Starfleet Academy



Zvjezdane staze? Na što ćete prvo pomisliti? Odgovor na ovo pitanje ovisi, dakako, o dobi čitatelja. Mlađi će se sjetiti aktualnog Voyagera i kapetanice Janeway, nešto stariji pomislit će pak na Picarda i ekipu Enterprisea D, a Interplay je ovom igrom zapravo ciljao na one koji u svojim srcima nose kapetana Jamesa Tiberiusa Kirka, gospodina Spocka, Chekova, Scottyja i sve one koji su proslavili ime Enterprise i stvorili legendu koja se zove Zvjezdane staze. U ovom će trenutku mnogi početi očajavati zato što je zlatno doba Zvjezdanih staza daleko iza njih i nešto je što pripada prošlosti, gdje bi trebalo i ostati. No, pravi će trekker skočiti do neba i mahnito početi vikati "Beam me up Scotty!" jer SA prva je igra u kojoj stara, originalna postava ima priliku zablistati u pravom sjaju.



Pogled koji će zagrijati srca STAR TREK nostalgičara. Istina, vidno je polje moglo biti veće što bi znatno olakšalo snalaženje, ali... u ovakvim trenucima... zar je tako bitno.



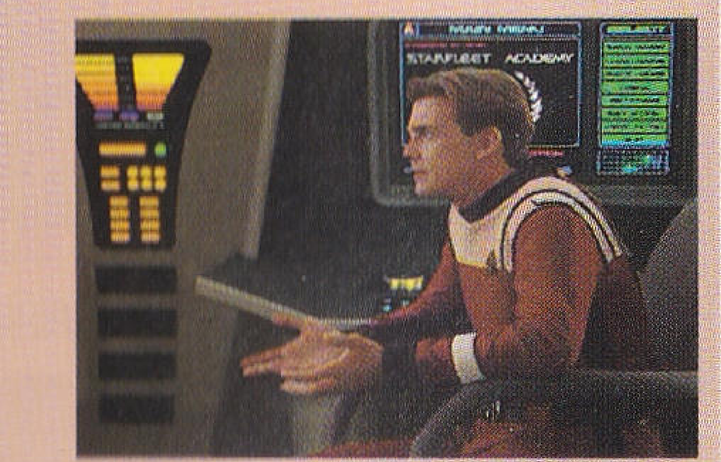
Sjednimo u veliku stolicu. U *SFA* igrač se nalazi u ulozi *Davida Forrestera*, mladog pretendenta na kapetansku stolicu koji na legendarnoj *Akademiji* mora proći niz testova i pokazati da je dostojan tog prestižnog položaja. Testovi se provode u simulatoru svemirskog broda, gdje sa svojom posadom kadeta proživljavate simulacije stvarnih bitaka i kojekakvih misija. Nažalost, neće biti nikakvih drugih provjera znanja ni "predavanja" o kojima ste možda maštali u cjelovitoj simulaciji *Akademije*, sve se odvija samo u simulatoru. Simuliranih misija je više nego dostatno, od čišćenja minskih polja i pratnje diplomatskih letjelica do pravih, velikih bitaka. Protivnici su vam *Klingonci* i *Romulani*, tradicionalni neprijatelji u Zvjezdanim stazama prve generacije. Možete sjesti u kapetansku stolicu četiri broda klase *Excelsior*, *Constitution*, *Miranda* i *Oberth* i odande širiti dobru volju u obliku phasera i photonskih torpeda diljem svemira. Upravljanje brodom gotovo je jedina mana ove inače vrlo solidno izvedene igre: mrcina veličine omanjeg gradića u svom prirodnom okružju kreće se poput malog lovca jednosjeda! Brodom upravljate pomoću igraće palice i tipkovnice u najboljoj *X-Wing* maniri! Tko je god pogledao makar samo jednu epizodu bilo kojih Zvjezdanih staza, zna dobro da se na komandnom mostu stvari odvijaju bitno drugačije. Usto, u *SFA* **SVE** morate činiti sami - upravljati brodom, pucati, nadgledati pojedine sustave i donositi pravodobno odluke - što je nemoguće jer ne možete se vi natjeravati s nekakvom *Klingonskom* grabljivicom koja se svako malo cloaka i istodobno motriti na sve preostale sustave o kojima se inače brine nekoliko ljudi. To je jedino moguće, a tako je i u "stvarnosti", ako kapetan samo nadgleda i koordinira posadu a ona izvršava pojedine poslove i omogućuje maksimalnu sinkronizaciju i brzinu reagiranja. Posada je ovdje svedena na iritantno ponavljanje rečenica tipa *"Shields hit, captain"*.

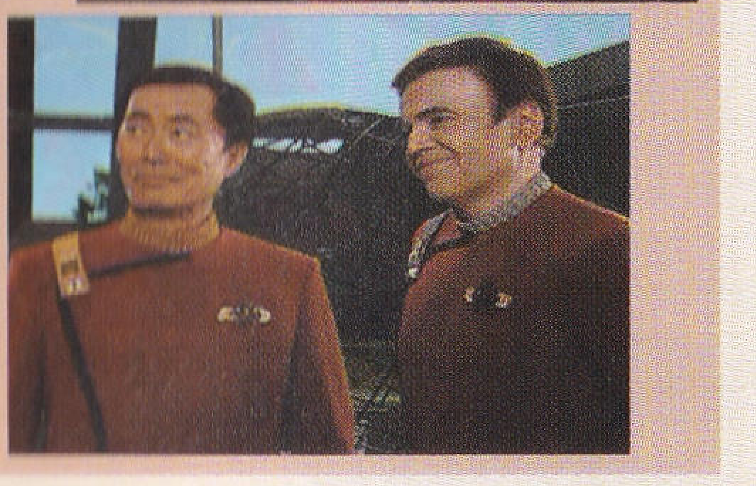
I will never understand human

Ne kažem da to nema svojih čari i da je nezanimljivo ili glupo, ali držim da nema onu atmosferu koja se traži. Naravno, većinu tih zaduženja može preuzeti računalo (posada), ali tek se onda igra pretvara u *Wing Commandera X*. No, nakon kraćeg vremena naviknut ćete se na sučelje i prepustiti se uživanju u igri i priči koja, začudo, postoji (između misija donosite odluke koje utječu na priču, iako je pravilan smjer uglavnom prilično očit). Morate uspostaviti i nekakav kontakt s posadom tako da ju hvalite ili grdite, ovisno o njihovoj učinkovitosti na mostu. Nije baš od presudnog značenja, ali je zgodno i nikako ih nemojte previše provocirati jer će se učinak tada itekako primjetiti. Trebate paziti i na ostale kapetane tijekom misija, a ocjenjivat će se i vaše pregovaračke sposobnosti koje su bitne baš kao i sirova snaga (*Picardov* način). Vjerojatno najgori od svih je ipak vaš bradati instruktor - čim se on pojavi, makar i usred bitke, igra se prekida (glazba i sve) a akcija se nastavlja tek kad on ispriča svoje. Pošto ćete ga se nagledati, ovo nije baš tako zanemariv "bug" u igri. Svemir koji vas okružuje, tj. vaš virtualni okoliš izrađen je na stupnju kvalitete na koji smo kod *Interplayovih* igara odavno navikli. Grafika i zvuk su na zavidnoj razini, osim nestajanja istih u trenuci-

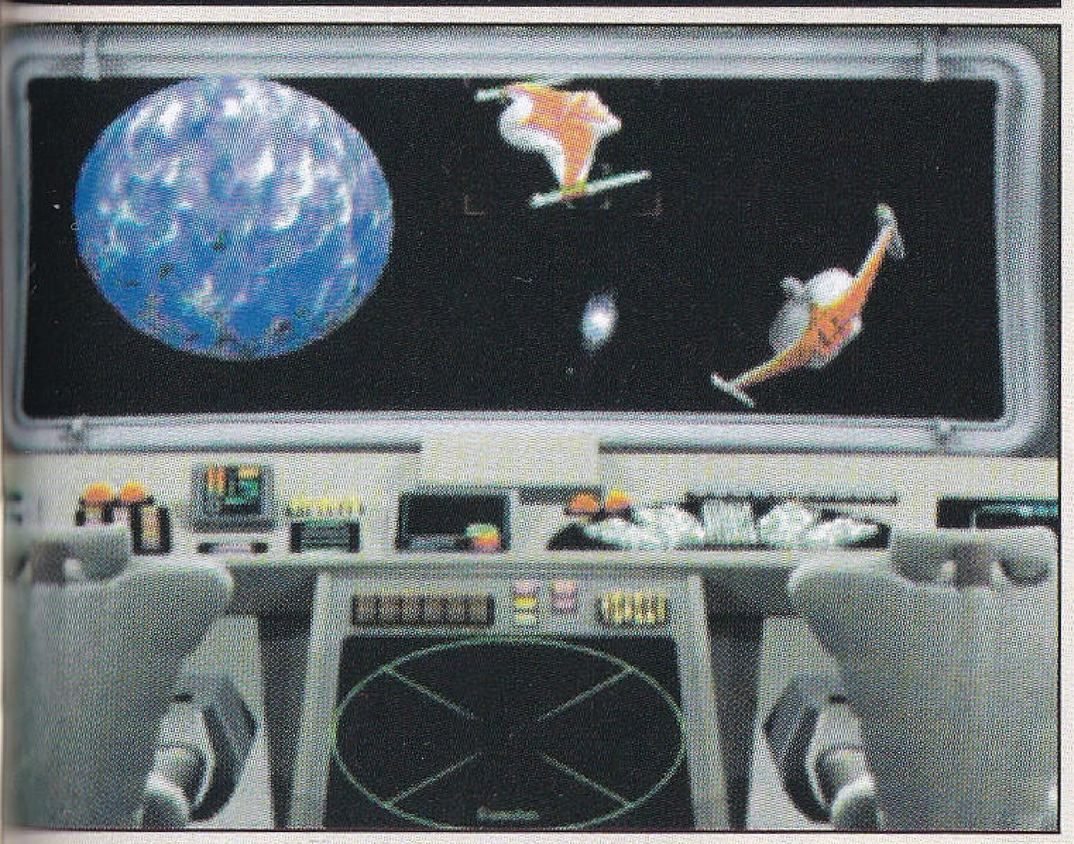
ZANIMLJIVOSTI

Kroz priču vas, uz velik broj osrednjih glumaca, vode nitko drugi doli sam kapetan *Kirk (William Shatner)*, simpatični *Chekov (Walter Koenig)* te *Sulu (George Takei)* koji su se zaista iskazali i dali igri ono što je drži iznad vode i kompenzira nedostatke. Njih ćete doduše vidjeti tek na briefinzima i kojiput u savjetodavnoj ulozi, ali kako god bilo malo, ipak je to slatko zadovoljstvo. Kvaliteta samih *FMV* je vrlo dobra i sveukupno, igra na ovom području nije podbacila.









Borba je jedna od lošijih strana SA. Za moje je pojmove prejednostavna i svodi se na dogfight koji nikako ne priliči ideji borbe dvaju klasičnih SA brodova.

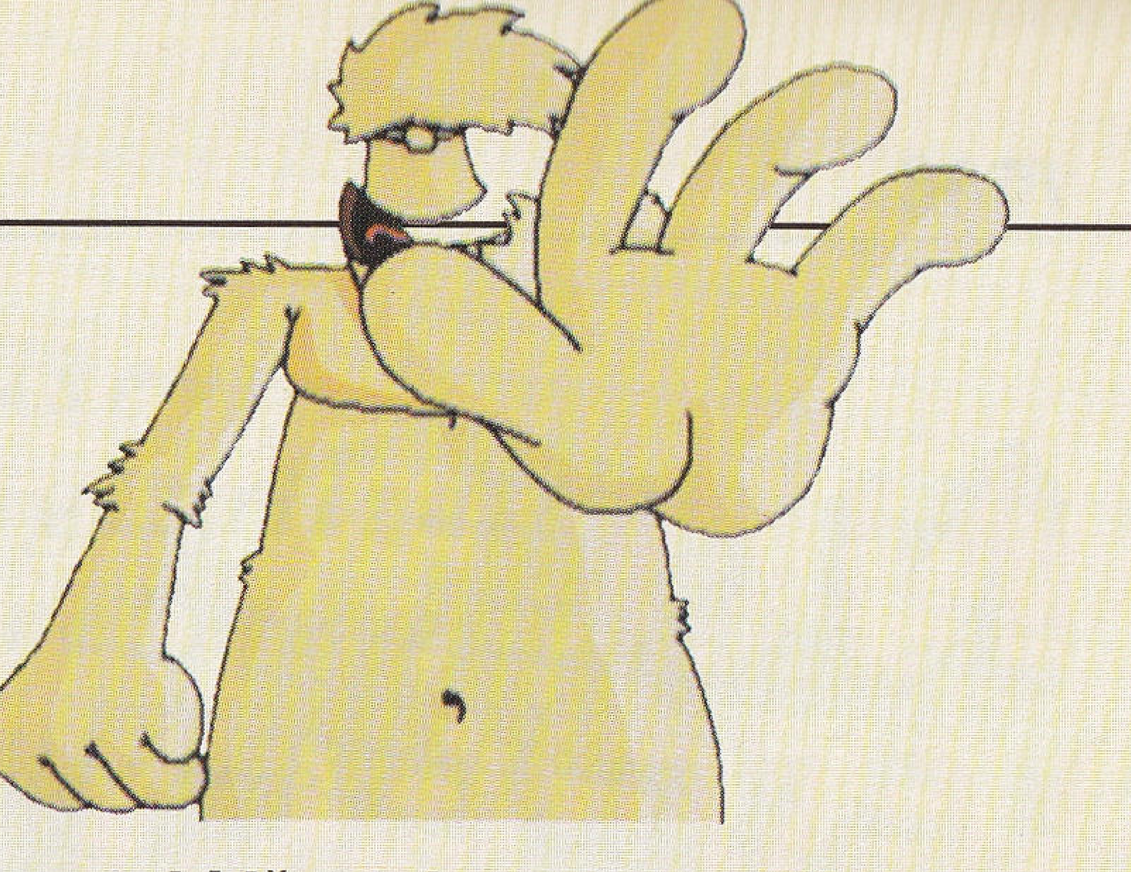
ma instruktorove retoričke nadahnutosti. Sučelje je dosta pregledno iako će vam zbog spomenutih problema svi dodatni prozori više smetati nego koristiti. Nema, nažalost, vanjskih pogleda na brod, ali budimo realni, koji kapetan može upravljati svojim brodom izvana? Igra nativno ne podržava 3D ubrzivačke kartice, pa nema antialiasinga, mipmapiranja ili filtera, zbog čega izgleda malo nazubljeno, ali ipak radi brže nego na standardnoj kartici.

Sve u svemu, to je to! Postoji čak i multiplayer mod koji podržava do osam igrača preko mreže i većinu standardnih opcija, pa se može reći da *SFA* ima sve potrebne elemente za dobru ocjenu. Jedine zamjerke idu na fiziku svemirskih brodova i linearnost priče. Ako to možete progutati, a smatrate se *trekkerom* (ionako ćete je nabaviti), ovo je prava stvar za vas. Želite li i očekujete li pravi sustav naređivanja i izvršavanja i realne manevre, tada ćete biti prilično razočarani. Po tko zna koji put, odluka je samo na vama. Donesite je!

Starfleet Academy
Interplay

Igrano na:	P200MMX, 32MB, Win95
Grafika:	85%
Zvuk:	75%
Igrivost:	80%
Min. konfig.:	P90, 16MB, Win95
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**80%**

Dizzy



Hugo je pao s brda i slomio noge, i ruke, i vrat, i kičmu, i nema ga više. Zamijenit će ga Dizzy. Ima Boga. Nemojte obraćati pozornost na Krešimira Lauša, ovo mu je opet jedan on "onih" dana.

Ne znam za vas, ali ja sam uvjeren da je *Hugo*, taj bastard između štakora i čovječje ribice, najgori oblik gubitka vremena od pojave katodne cijevi. Naravno, ako ne računamo latinosmeće poput *Divlje ruže*, *Krivnje*, *Marisolke* itd. No, jedne večeri doznah za *Dizzyja*, preradu istoimene TV igre utemeljene na *Hugu*, idejno i izvedbeno mnogo maštovitijoj i nadasve duhovitijoj. Ne dovodeći u pitanje svoju reputaciju starog *quakeaša*, kriomice uzeh CD i u zatajnom mraku svoje sobe instalirah igru (ah, aše, aše; što bih ja bez imperfekta?).

Dizzy klizzy

Da vidimo, nakon dosadnog *štelanja* zvučne pločice, obasjao me uvodni screen. Baš, a kad me, dovraga, nije obasjao? *Choose game*: pećina, skijanje i vožnja, choose *fullsreen* ili *TV* mod. Auuu, samo tri igre. U *fullscreen* modu igrate na cijelom ekranu i sve se vrti u *hires interlaceu*. Takav pristup omogućava vrlo velik broj frameova, ali bolje je nabavite produžni kabel za tipkovnicu jer buljeći u monitor s pola metra, kao ja, pod jedan: dobit ćete skoliozu kičme, a pod dva: prazne crne linije trajno će vam se urezati u mrežnicu oka. U *TV* modu pratite akciju s nacrtanog televizora i slika je drastično smanjena, no barem vam neće trebati produžni kabel ni kozmodisk *(Urk?!? – Ed)*. Grafika je vrlo dopadljiva jer, uz ostalo, klizi u *HiColoru* od 65 tisuća boja, a skalabilni 2D spriteovi su kombinirani s realtime renderiranim stazama.



Fino. No tko je zapravo *Dizzy* i zašto ga, kako kažu autori, vole svi, od fetusa do prabaka?

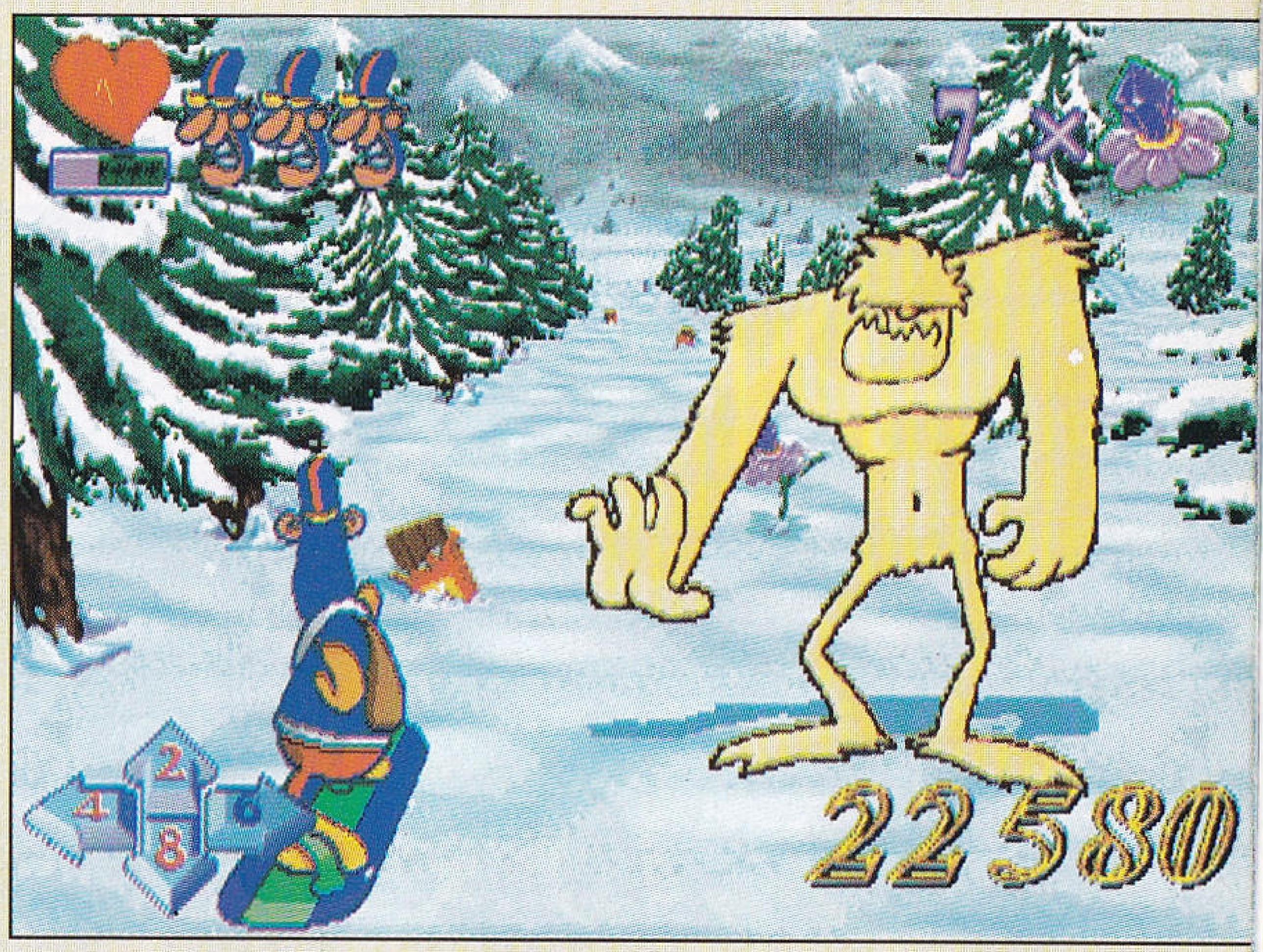
Dizzy pošizzy

Amerikanci bi rekli da je *anorak* ili *dork*, mi ćemo reći da je *Dizzy* simpatičan smušenko štreberske face u potrazi za slavom i bogatstvom . Istu će steći pod vašim vještim vodstvom preko tipkovnice ili telefonskih tipki (potonje samo uz uvjet da živite u zapadnoj Europi, jer ga *HRT* još nije nabavio). U prvoj fazi probijate se kroz mistični asteški hram i grabite zlato. Ne zaboravite sakupljati ključeve za vrata jer ćete u protivnom ličiti na *Pinheada* iz filma *Hellraiser*. Preskačite kamenje, izbjegavajte napasti i to je to. U drugom nivou *Dizzy* ide na skijanje. Društvo će mu praviti krvološni medveđ *grizzly*, skupljat će bodove, preskakati nanose, prelaziti mostove itd. U trećoj igri morat ćete autom pratiti helikopter iz kojeg ispada lova. Ovdje će vam problem predstavljati "ugodno raspoloženi" vozači, otvori, vlakovi... Sve su tri igre podjednake težine, no znatno komleksnije, punije i maštovitije od *Huga*. Dok su u *Hugu* nivoi prilično jednolični, u *Dizzyju* svako malo iskrsne nešto novo, i upravo ta dinamika i raznovrsnost daje prednost ovoj igri. Spomenem li i simpatičnu grafiku, otkvačen humor i zvuk te posebno lijepo izvedene *cut scene* animacije, ispada da bi svi morali uputiti peticiju *HRT-u* tražeći da nabavi ovaj biser. Iako *Dizzy* nije igra koju ćete igrati tjednima, iako u njoj nema ni kapi krvi, oz nju ćete se dobro opustiti i zabaviti u nadolazećim praznicima.





Plink, plink, sakupite svu lovu koja ispada iz helikoptera (kad vam se to već ne događa u stvarnosti)



Dizzyu će Jetty pokušati pokvariti ugodnu idilu neobaveznog daskanja po snijegu





Izigravajte malo Indianu Jonesa u hramu punom opasnosti koje, brrrrrrrr, vrebaju iza svakog ugla.

Dizzy
Machshevet

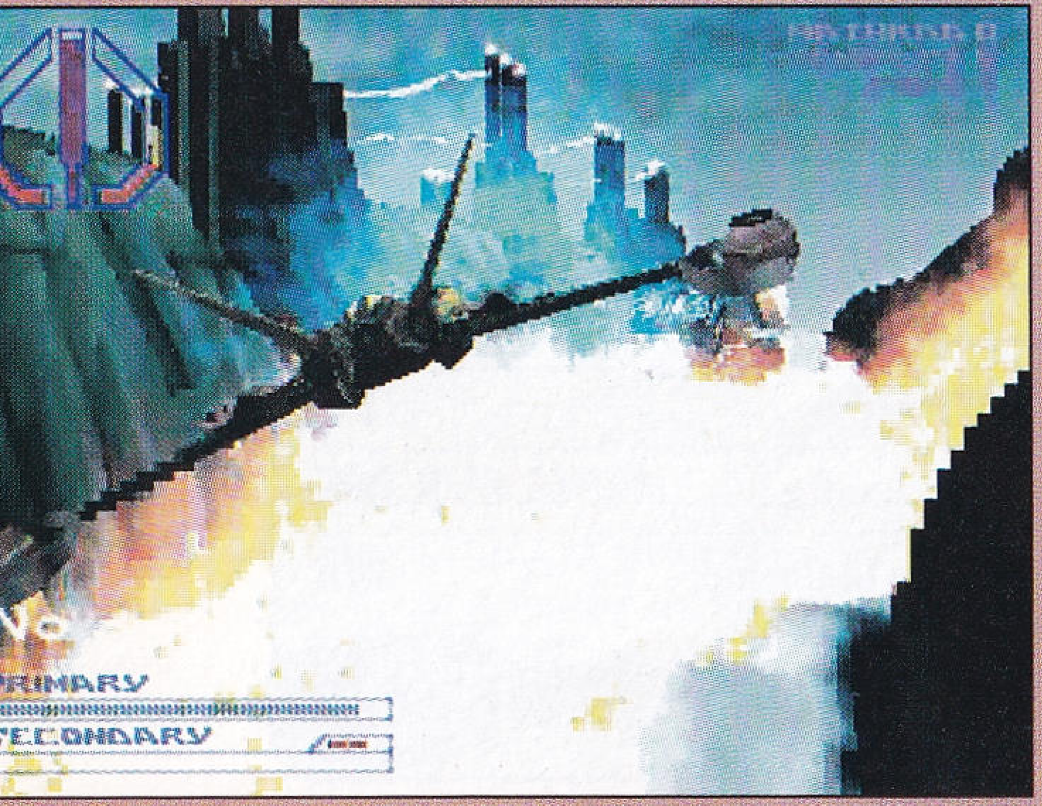
Igrano na:	P133, 32MB
Grafika:	85%
Zvuk:	80%
Igrivost:	76%
Min. konfig.:	486/66, 8MB, DOS
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**80%**

No Respect

Mnoga su se koplja lomila oko pitanja hoćemo li objaviti recenziju ove igre. Dvije igre s ocjenom manjom od 30% u jednom broju su ipak previše, no Damir Rukavina se nije dao čak ni kad smo ga podvrgnuli torturi indijanske vatre. Ne dajte si ni vi vidjevši ove lijepe slike jer kad se sve zbroji i oduzme, Oceanov No Respect je najobičnija uvreda inteligenciji.

Deathmach igre mi se nikad nisu sviđale. Od one *SCI-jeve* glupe FPP pucačine, čijeg se imena nitko zapravo i ne sjeća, do *Assault Rigsa* kojem jednostavno nije išlo ni na PSX-u, a kamoli na PC-u gdje je dotični žanr bio jednostavno nefukcionalan. Razlozi su tomu mnogobrojni te bi njihovo nabrajanje bilo nešto kao repriza TV-kalendara. No, svejedno ću se malo pozabaviti jednim od njih i to samo stoga što ga industrija nepotrebno napuhuje. Prva i najsmješnija stvar je umjetna inteligencija. Nakon nekoliko godina rada na nekom navodno inteligentnom deathmatch engineu, doista je pravi potez proizvođača reći na novinskoj konferenciji da je *AI* igre pametan i da će ga u sljedeća dva mjeseca morati reprogramirati.





Vrijeme je prošlo i nakon par mjeseci izašao je CD s jakom reklamom i novim *AI-em*. Naravno, dugo najavljivano čudo je takvo da se u njem protivnički igrači popraćeni maloumnim gestikuliranjem ritmično zabijaju licem u zid dok ih vi punite olovom. Kvragu, kako pametno. Naravno, nova se *Oceanova* igra pod imenom *No Respect* ne razlikuje mnogo od ostalih iz svoje vrste. No, s obzirom da je ovo recenzija, a ne uputa za korištenje instant-kave, morat ću malo više napisati o ovom inspirirajućem djelcu. Pa, krenimo redom.

Bože, zbog čega me ne potplate? *No Respectov* koncept je sam po sebi vrlo inteligentan, fino smišljen i originalan. Stoga, pobrinut ću se da moja vizija fabule bude čim bolja. Razlog tome je što sam trenutačno u maloj financijskoj krizi pa bi mi dobro došlo mito. Pa, spremni ili ne... Naime, vi kao jedan od osamnaestak (čitam) opasnih plaćenika sudjelujete u opasnim gladijatorskim sukobima na rubu svemira gdje je život pakao, a smrt znak milosti. Naravno, svaki od vas ima svoj karakter, tenk i vještinu koju je spreman iskoristiti da bi preživio. Vaša su vozila (čija se imena sastoje od par serijskih brojeva i naziva neke beštije) vrhunac vojne tehnologije, opremljena su teškim naoružanjem i posebnim energetskim *hoverplateom* te mogu levitirati i juriti neravnim terenima smrtonosnom brzinom. Osobni ciljevi pojedinih plaćenika vezani su uz novac i moć ili uništenje zlikovca koji je osnovao ovu zlu igru. I tako, odlučnog pogleda, s rukom na volanu i čeličnom odlučnošću, ulazite u arenu smrti. *No Respect* je jedna od onih igara koje mogu zabezeknuti igrače. Ovako loše osmišljenu stvar je teško pronaći. Pokušate li izabrati lik, čekaju vas prvi problemi - likove izgledaju kao lobotomizirani četverogodišnjaci, petnaestak ćete ih puta pogledati i na kraju izabrati najružnijeg jer se sposobnostima nimalo ne razlikuju. Naravno, tu je i nevjerojatan izbor dvaju vozila različitih jedino malo u karoseriji i po tome što jedan kao posebno oružje nosi nekakvu ledenu kuglu, a drugi meku vrstu crvene struje. Naravno, čitava bi stvar možda i prošla kod uže publike da nije i dizajn arena isti. Vaš brodić polijeće s neke jadne rampe i jurca po jadnim brežuljcima, a brod ne bi mogao prevoziti ni krumpir, a kamoli "pilota". Mogućnost manevriranja vaše topovnjače je gotovo nemoguća. Prije svega, brod reagira na komande kao na šamare, a kao igrač morat ćete stalno paziti da ne zapnete u okolišu koji ne možete ni razlikovati. Naravno, to nije sve. Protivnici se ponašaju poput nadrogiranih medvjeda i međusobno se razlikuju jedino po tome koliko mogu progutati olova. *No Respect* ima podršku i za *MMX* procesore, no stvarni dobitak je minimalan. Kod ovakvih su igara zaključci suvišni, o njima je bolje ne razmišljati. *No Respecta* je sveopća uvreda inteligenciji! Držite li da je ovu stvar bolje ne pokazivati u javnosti, potpuno ste u pravu jer *NR* je nešto što više sliči svjetlećoj reklami (lens flare) za *MMX*, nego igri. B.A.L.E.G.A.!





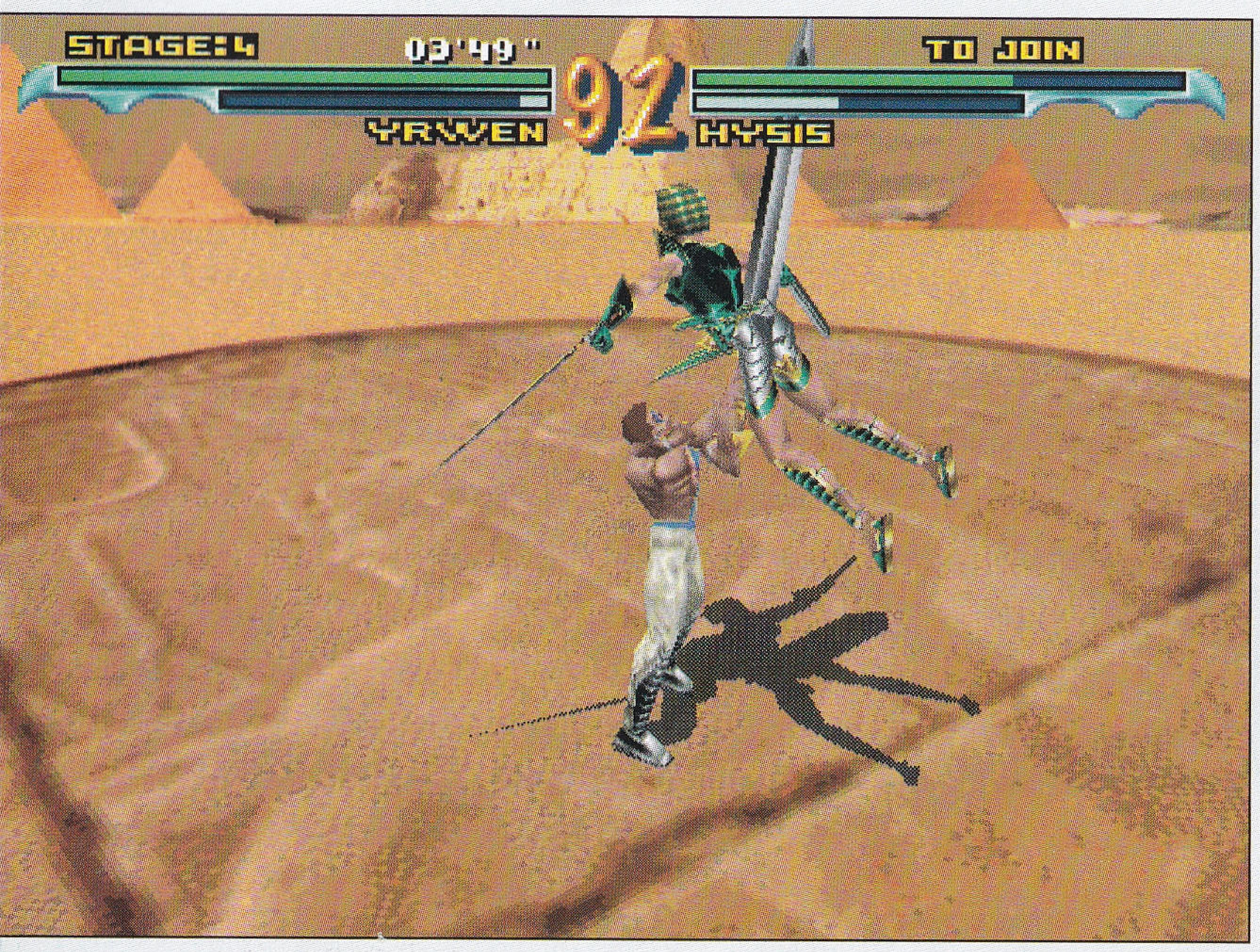
No Respect
Ocean

Igrano na:	P100, 16MB, Win95
Grafika:	32%
Zvuk:	36%
Igrivost:	26%
Min. konfig.:	P90, 16MB, Win95
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**28%**

Time Warriors

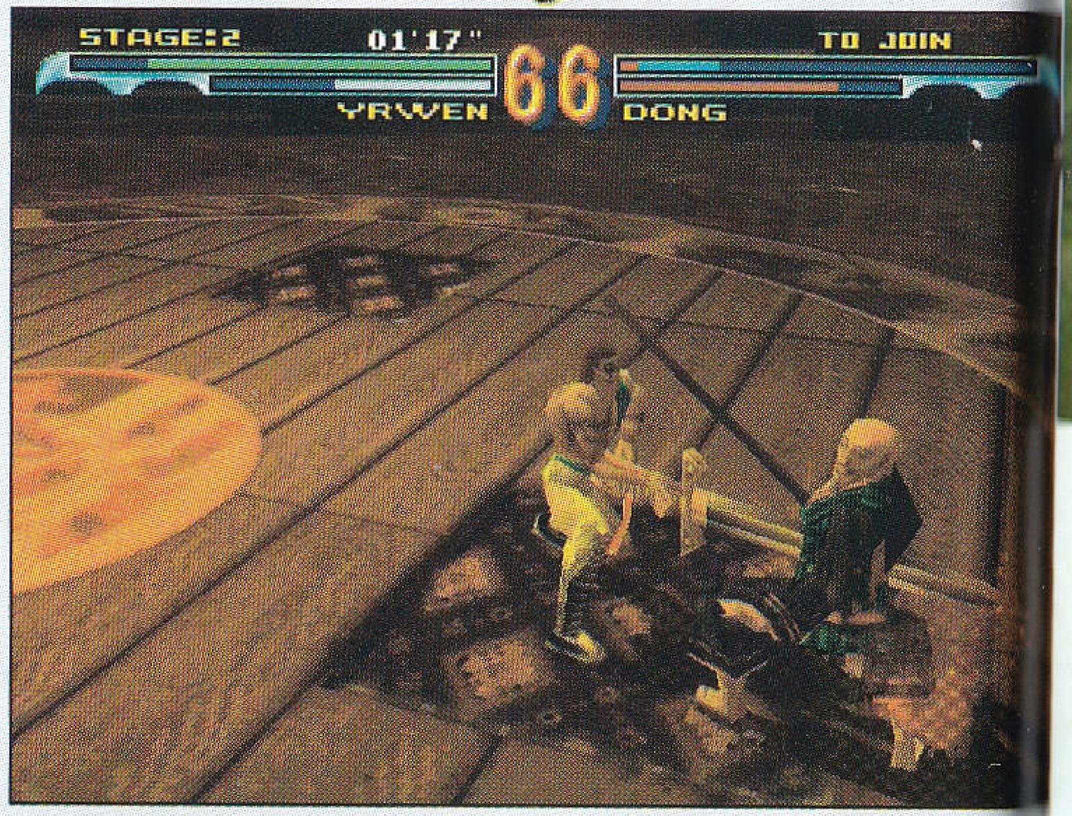


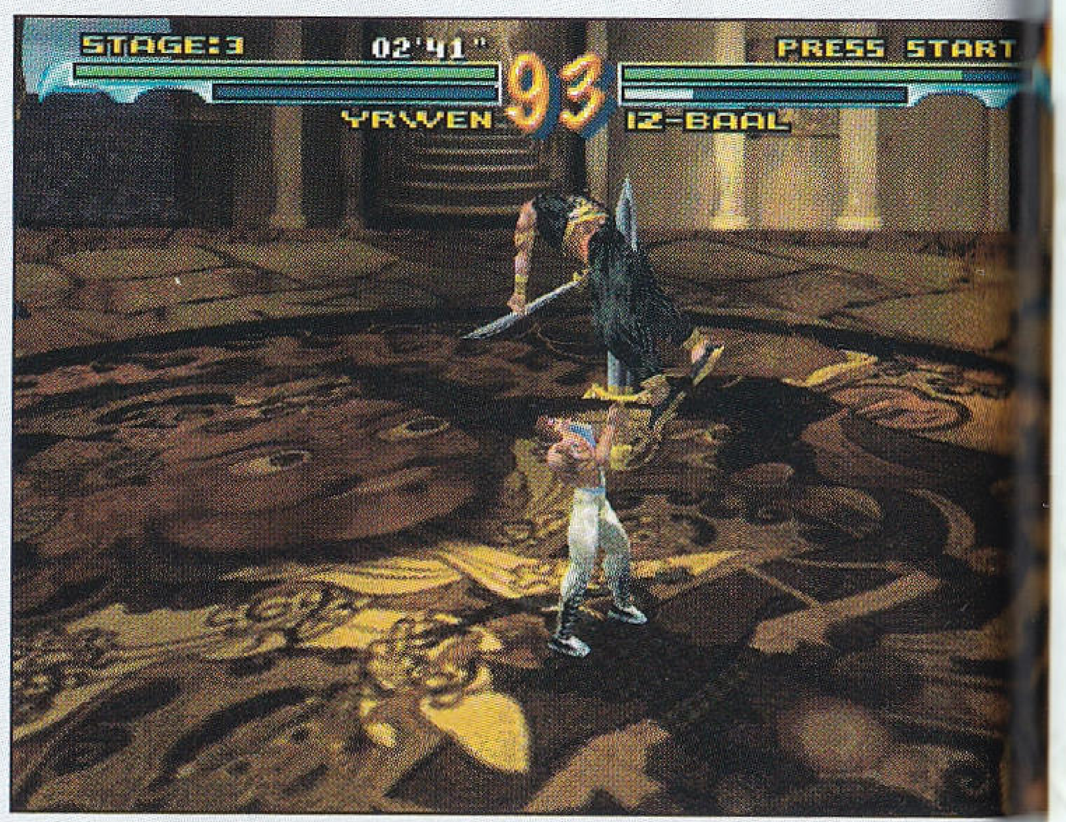
Nitko mačem bolje ne vitla od Patrika Pencingera, nitko mačem bolje ne vitla od Patrika Pencingera, nitko mačem bolje ne vitla od Patrika Pencingera, nitko mačem bolje ne vitla od Patrika Pencingera, nitko mačem bolje ne vitla od Patrika Pencingera, nitko <TUP> mačem <ŽBAM, ŽBAM> bolje ne vitla <SMACK> od <TRAS, PLJAS> od Patfika Pencigefa. Uf, jof fam dobvo pvosao...



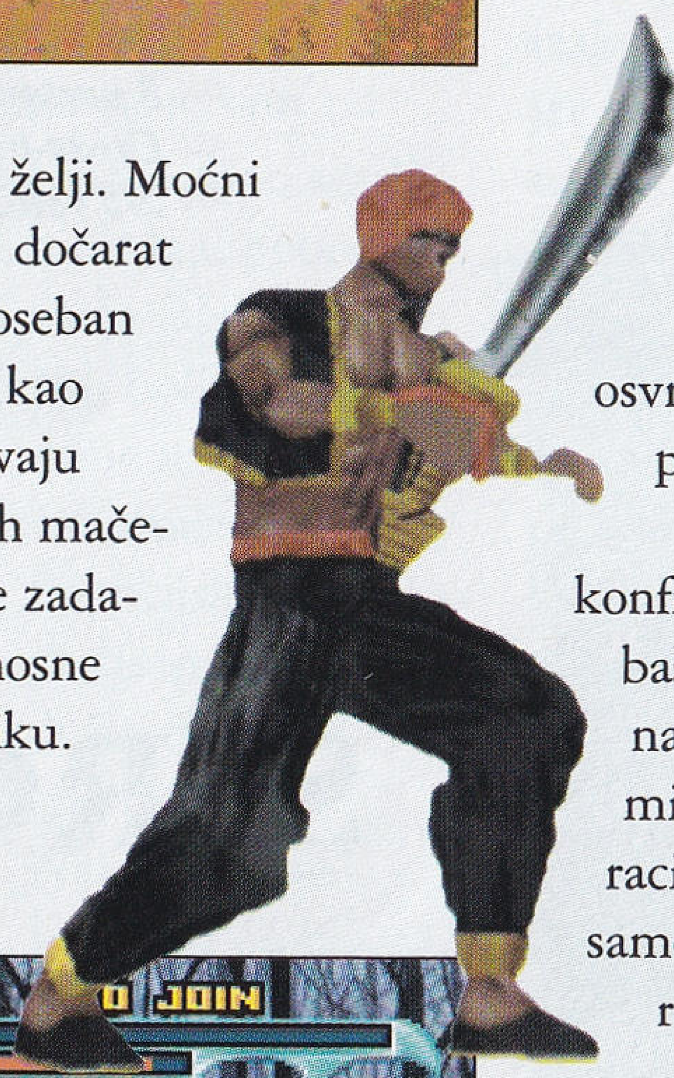
Nogom u glavu

Time Warriors je 3D šora koja vam daje priliku da udovoljite svojim borilačkim fantazijama bez krvoprolića koje inače prati mnoge naslove. Borbe se vode na mnogim lokacijama - od vrha u *Alpama*, s kog puca pogled kilometrima uokolo, do azijskog hrama ukrašenog *Budama*. Akciju upijate iz više kutova koje odabirete po želji. Moćni zvučni efekti dočarat će vam na poseban način sitnice kao što su sraz dvaju monstruoznih mačeva u zraku te zadavanje smrtonosne rane protivniku. Od nekoliko modova igre koji vam stoje na raspolaganju, posebno je zanimljiv *multiplayer*, pogotovo u inačici preko *Interneta*. Ovo je vjerojatno prva PC tučnjava bogata grafikom i detaljnošću na koju smo navikli kod konzola, ali sa 4 puta većom količinom piksela! Svaki od 10 ratnika predstavlja neku drevnu civilizaciju (od slavnih *Egipćana* preko *Vikinga* i *Inka* do ratnika *Dalekog Istoka*) koja se bori za prevlast nad zemljanima. Igra koristi iznimno uspješan 3D engine koji stvara zapanjujuću SVGA teksturiranu grafiku upotpunjenu pokretnim izvorima svjetla, sjenama i efektima prozirnosti. Svaki lik ima svoje jedinstveno zemljište, vlastito oružje, comboe i puno, puno animiranih pokreta! Mogao bih vam još dugo hvaliti *TW*, no moram se osvrnuti i na preporučenu konfiguraciju koja baš i nije uobičajena, barem zasad. Na minimalnoj će konfiguraciji igra biti igriva, ali samo uz žrtvovanje razlučivosti, brzine i nekih efekata, no onda pomalo gubi na šarmu. Pravi užitak slijedi tek ako imate *Matrox Mystique* ili, preporučljivo, *3Dfx* karticu, no moja preporuka vam je da, ukolike niste sretni vlasnik 3D ubrzivača, isprobate i normalnu verziju jer se igra mnogobrojnim grafičkim opcijama može prilagoditi i uobičajenim konfiguracijama. Uživajte.





Yrwen je posebno nezgodan zbog dugog mača kojim će vas bez problema probiti za primjer drugima



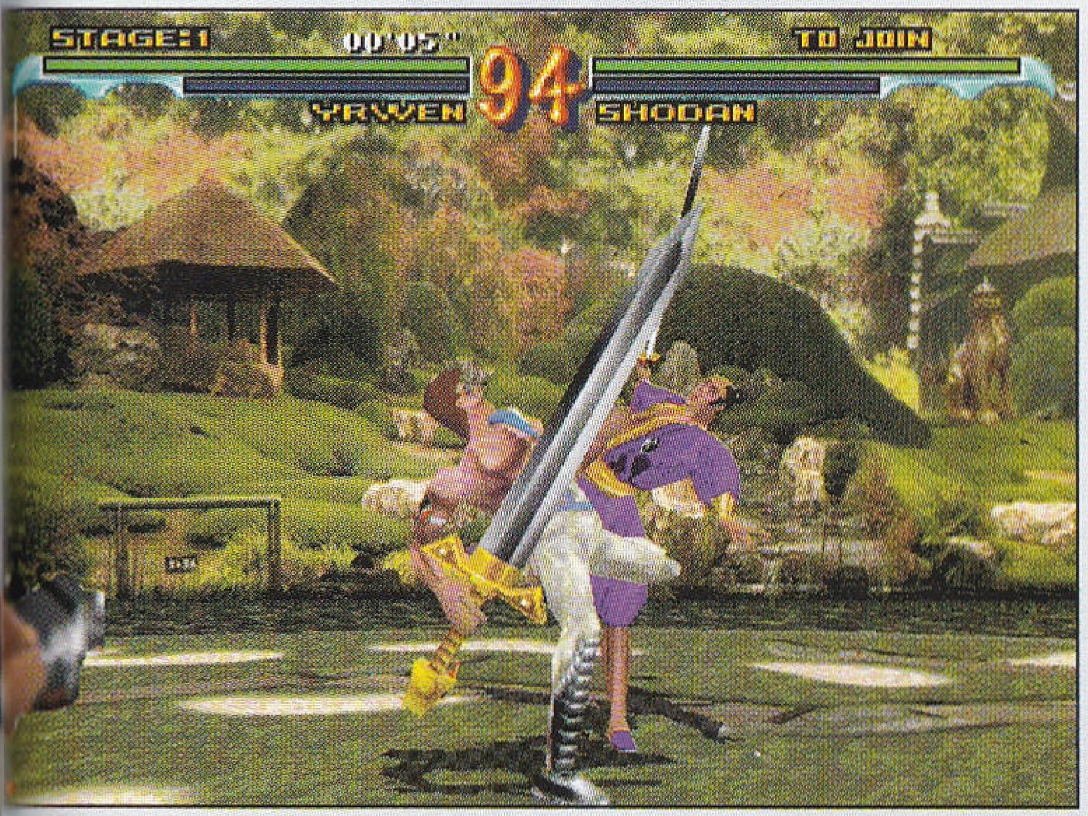




Ovakva grafika dolazi i uz odgovarajuću cijenu: *Matrox Mystique* ili *3Dfx* kartica

Internet Explorer WWW corner

Demo ove odlične igre možete skinuti sa sljedećih FTP siteova:
ftp.matrox.com
ftp.avault.com
Demo podržava Matrox i 3Dfx kartice (autori preporučaju grafičku karticu sa 4 MB memorije). Dodatne informacije vezane uz igru možete dobiti ako odsurfate na www.readysoft.com/titles/timew.htm - službenu Readysoftovu Time Warriors stranicu.





Mmmda. Računalne grafičare je oduvijek mučio problem prikazivanja ljudskih proporcija na ekranu, ali sada su stvarno pretjerali s ovim mačem. *Look at the size of that thing!*

ALTERNATIVNO

CYBER GLADIATORS

Ovo je bila najbolja šora na PC-u dok nisu stigle tučnjave za 3D ubrzivače i ostavile je barem za dužinu. Ipak, iznimno dobar naslov, pogotovo ako ste vlasnik računala u *standardnoj* konfiguraciji.

TEKKEN 2

Najbolja šora sa konzola. PC inačica je u planu i govorka se da će raditi samo sa *Voodoo* karticama.

Time Warriors

Readysoft

Igrano na:	P200 MMX, 32MB, Win95, Matrox Mystique
Grafika:	90%
Zvuk:	87%
Igrivost:	92%
Min. konfig.:	P90, 16MB, Win95
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**90%**



Apokles
Obožavan od bogova *Olimpa*, on je novi *Herkules* koji će *Grčku* vratiti u vrh. Oružja su mu klasični dvostrani mač i mali štit.



Dong
Ovaj stari redovnik shvaća turnir kao sredstvo kojim će postići nirvanu. Ovaj stari konj zna sve moguće trikove i sve borbene tehnike, a posebno se voli boriti štapom.



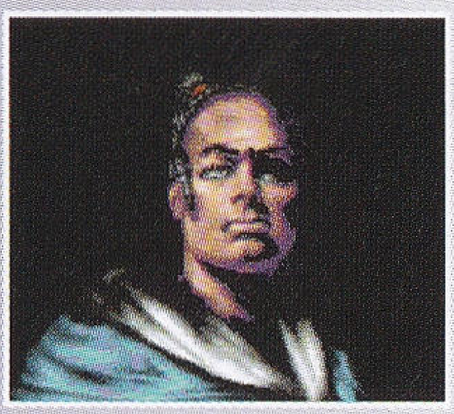
Hysis
Za svoju misiju je ova ubojita *Egipćanka* pripremana od rođenja. Nitko joj nije ravan u baratanju parom kratkih mačeva, što joj je pribavilo poštovanje među protivnicima.



Iz-Baal
Prema knjizi eunuha, najmlađi bagdadski sultan je zapravo duh mistična porijekla. Najdraže oružje mu je sablja.



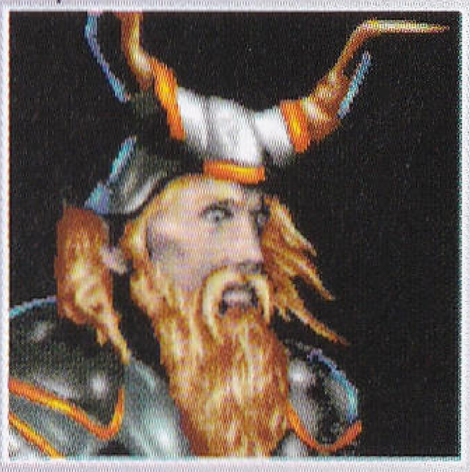
Molloch
Nitko ne maše sjekirom kao on. Nekoć davno se sukobio s *Yrwenom*, a ovdje se nada okončati taj sukob. Pripazite, nitko bolje ne vitla sjekirom od *Mollocha*.



Shodan
Njegova nevjerojatna sposobnost koncentracije i rukovanja katanom nisu ga spasili da prije nekoliko stotina godina izgubi bitku protiv *Donga*. Ovaj je put red na njemu.



Yrwen
Nepoznata porijekla, ali iznimno snažan. Za nj je veći izazov pobjeđivanje najboljih boraca svih vremena nego osvajanje svijeta. Njegovo oružje: dugi mač. Možda najbolji izbor, pogotovo za početnika.



Olof
Okrutan viking željа osvajanja svijeta. Vjeruje da će mu *Thor*, bog groma, podariti snage da svojim čekićem smožditi protivnike.



???
Borit ćete se i protiv misterioznog protivnika. To je nekakvo vragoliko stvorenje koje žudi da bude ubijeno iako je za tri glave više od vas i ima dvostruko veće oružje nego vi.

Tomb Raider 2

LET'S GO ADVENTURING

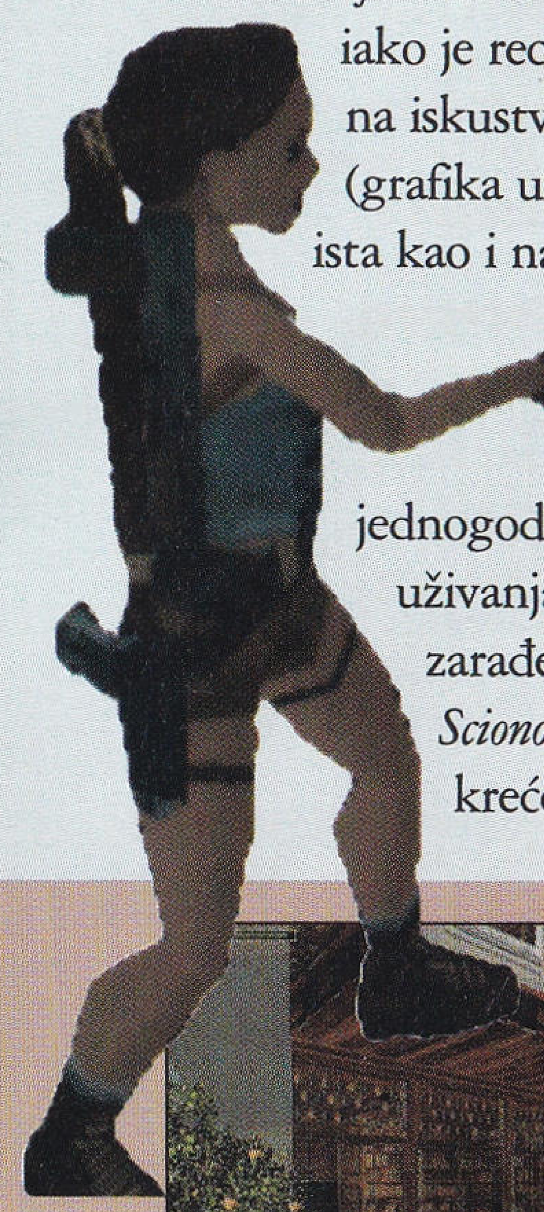
Dovoljno je reći samo jedno: Tomb Raider 2. Požurite s tekstom i ne zadržavajte Berislava Jozića koji jedva čeka da se vrati svojoj Lari.

HACK IGRA





Rijetki su igrači kojima nisu poznate *Larine* prošlogodišnje avanture, stoga će se ovaj tekst uglavnom baviti promjenama i razlikama između prvog dijela i nastavka. Niste vidjeli prvi dio? 'Ajmo natrag u osnovnu! Eh da, da vas odmah upozorim: sve slike su sa PC verzije pogonjene *3Dfx* ubrzivačkom karticom, iako je recenzija temeljena na iskustvu s PSX verzije (grafika u PSX verziji je ista kao i na *3Dfx-u*, samo u nižoj razlučivosti). Nakon jednogodišnjeg odmora i uživanja zahvaljujući lovi zarađenoj u potrazi za *Scionom*, *Lara* ponovno kreće u potragu za čarobnim predmetima. Ovaj put riječ je o bodežu *Xiana* koji običnom čovjeku daje moći i obličje zmaja. Jedina je kvaka što se moći zadobijaju zabijanjem bodeža u srce, pa ako to nije bio pravi bodež... Kratka povijest bodeža (ili njen najvažniji dio) prikazana je u izvrsnoj uvodnoj sekvenci koja se realnošću grafike opasno približava filmu. Animirani dijelovi između nivoa, kao i u prvom nastavku, pojasnit će vam ostatak priče, a mi ovdje prelazimo na važnije pojedinosti.



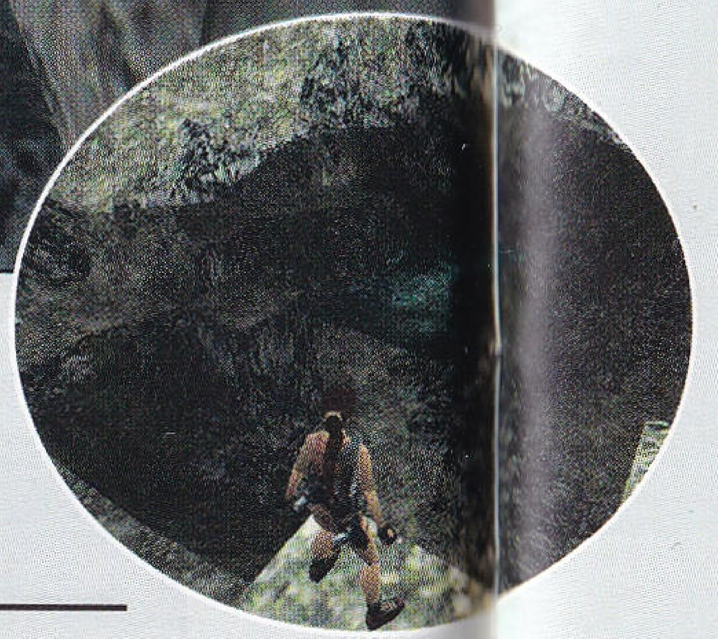
Ljepota je neprolazna

Lara je u nastavku jednako poželjna kao i prije. Plastičnom operacijom malo je zaoblila nos, a bome i poprsje - sada je nekako ženstvenija i stvarnija. Malo duža kosa (ipak je prošlo prilično vremena) sada je zavezana u rep koji zavodnički leluja na vjetru. Odjevena je kao i prije, vruće smeđe hlačice i siva košulja, no tijekom igre se nekoliko puta presvlači - u hladnom *Tibetu* nosi zimsku jaknu, a pri podvodnom pretraživanju potonulog broda navlači ronilačko odijelo (jest, ono pripijeno, gumeno... odoh ja pod hladan tuš). Novi nivoi donose nove neprijatelje (barem dvostruko pametnije nego u prvom dijelu), a naravno i nova oružja - automatsku pušku *M-16* te podvodnu zračnu pušku koja ispaljuje harpune (krokodili - čuvajte se!). Tu su i sva stara oružja, a pretražite li dobro, naći ćete još koji novitet (niste valjda mislili da ću vam sve otkriti?). Vratimo se neprijateljima. Već na prvom nivou dočekat će vas tigrovi (iako izgledaju slatko, nisu nimalo bezopasni), još malo pa istrijebljeni orlovi te pauci. Osim što je povećan broj neprijatelja po kvadratnom metru nivoa, povećan je i broj ljudskih neprijatelja (na taj način je udovoljeno društvima za zaštitu životinja) koji su i opasniji jer mogu biti opremljeni vatrenim oružjem. Ovaj put ubijanje neprijatelja ima i dodatni pozitivni učinak - svaki ubijeni čovjek ostavit će vam neki predmet, životinje ne - evo još jednog razloga da ih ne ubijate. Koristan dodatak opremi su baklje (na početku su samo dvije). Možete ih upaliti i osvijetliti tamnije kutke prostorija. Baklje gore čak i pod vodom, bacite li ih u mačnu rupu prije nego u nju sami uskočite, to bi vam moglo spasiti život.

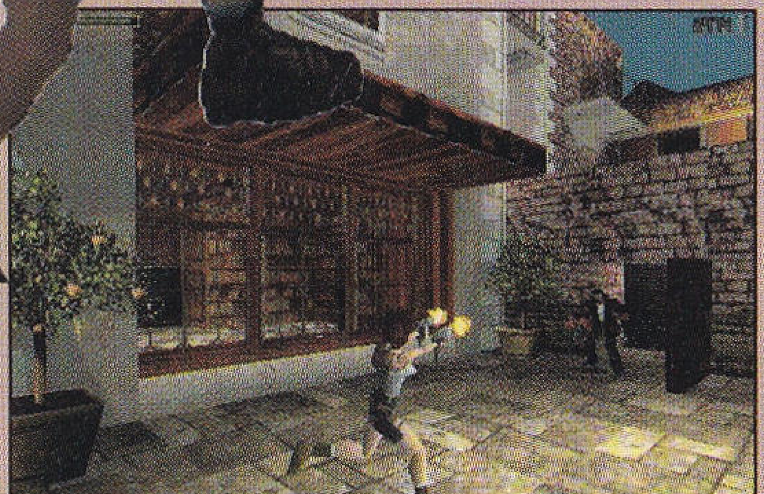
Penjanje, puzanje, vožnja...

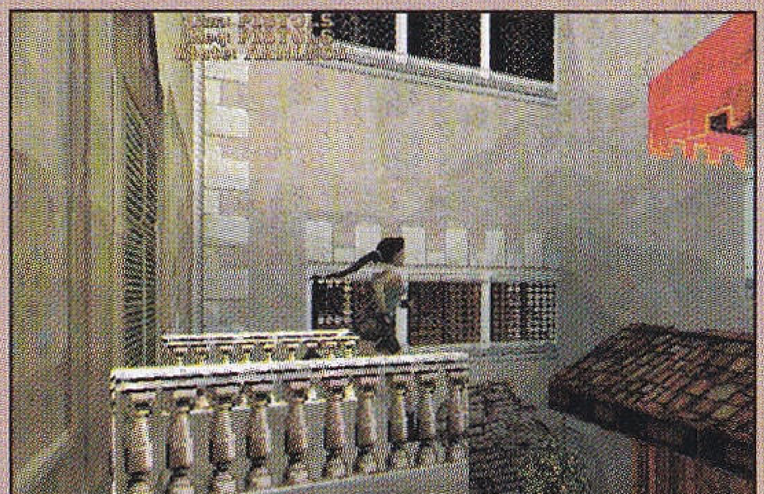
Godina je duga i *Lara* je svašta naučila. Penjanje po okomitim be baš glatkim zidovima je zanimljiva novost, baš kao i puzanje kroz uske prolaze, a za brže kretanje kroz ogromne nivoe poslužit će vam različita prijevozna sredstva (npr. gliseri po kanalima Venecije, ili

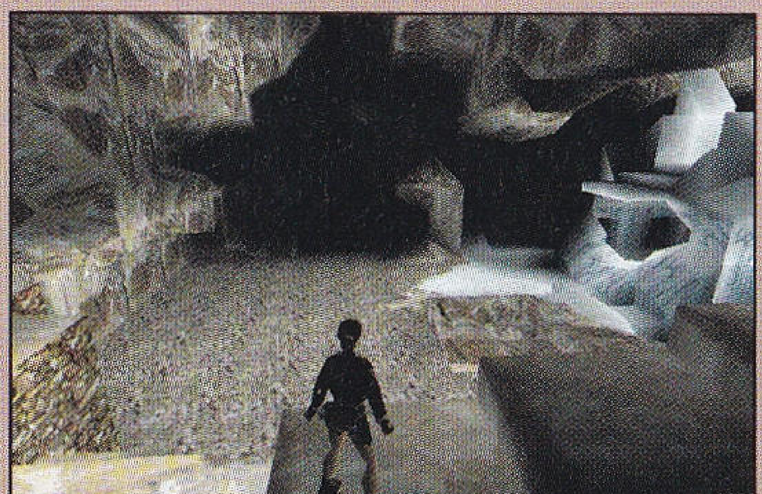


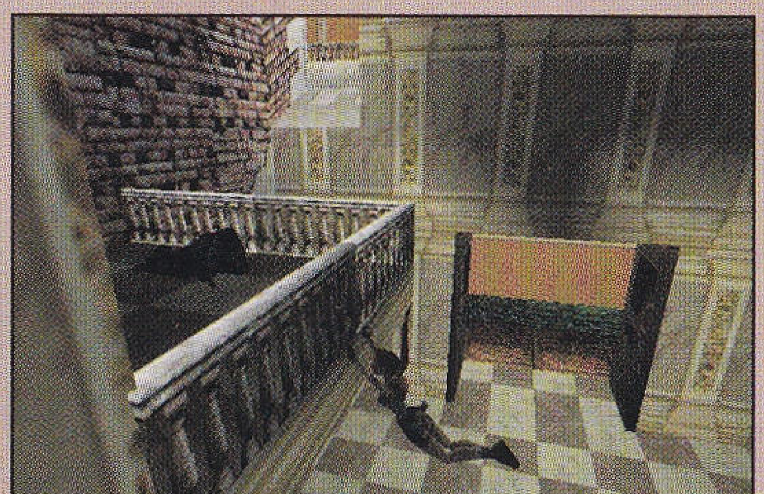


Dizajneri su pametno osmislili nivoe i dobro odmjerili odnos arkadnih dijelova i avanturističkih zagonetki

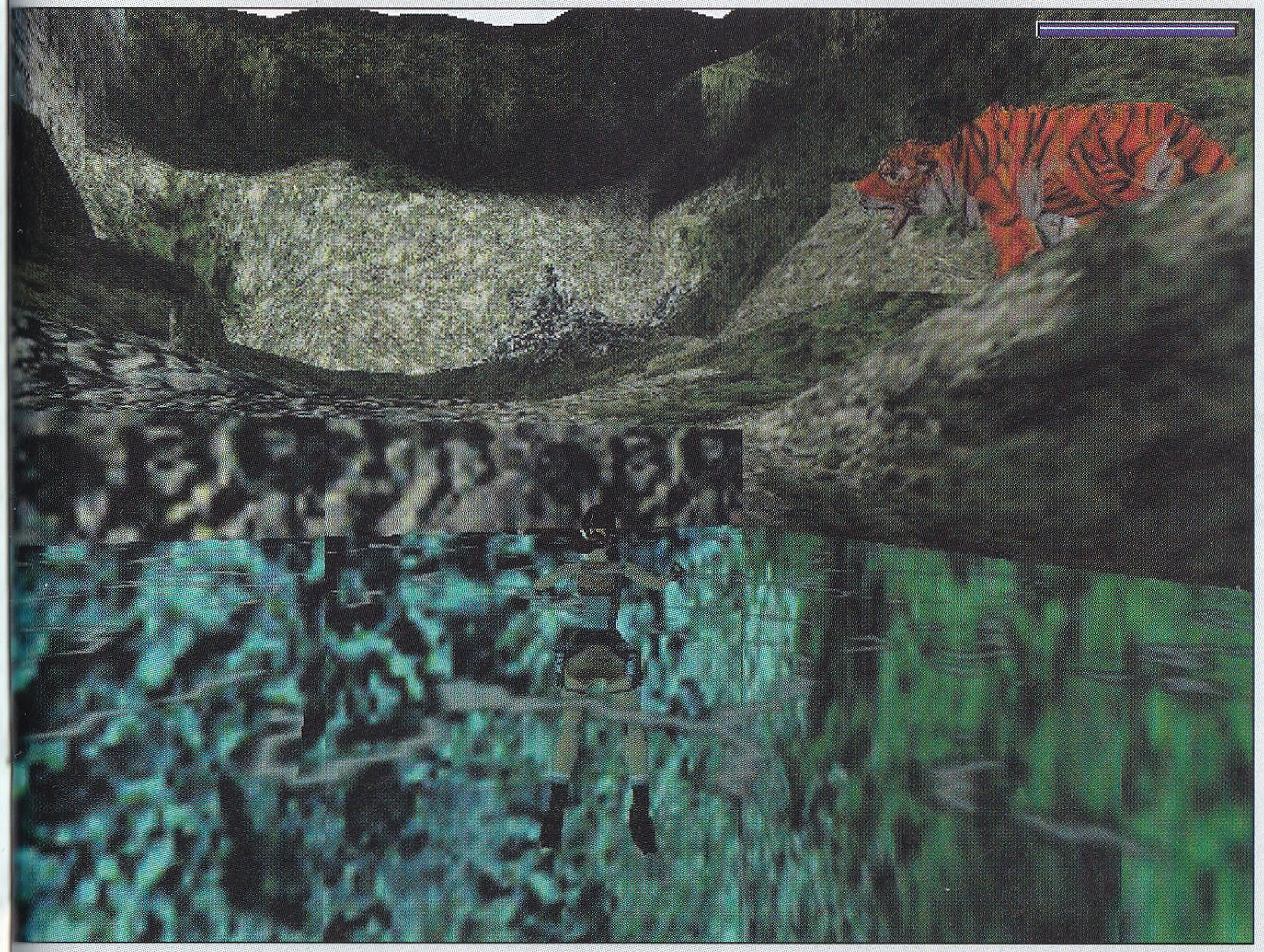








Detalji prije svega Zadivljuje pozornost posvećena dizajnu nivoa u novim Larinim avanturama. Najveća novost, osim Larinog novog repića, je vrlo detaljan grad kojim tumarate dobrim dijelom igre – pogledajte samo slike i zamislite si koliko je muke trebalo da se sve to samo izdizajnira u 3D prostoru.



Mislim da će zbog Tomb Raidera 2 opet prosvjetovati društva za zaštitu ugroženih životinjskih vrsta jer ih Lara i dalje nemilice tamani.

snježni bicikl po *Tibetu*). Pri vožnji (bilo kojeg vozila) nemojte previše udarati u zidove, jer vam to oduzima energiju. Iz vozila izadite skokom ulijevo ili udesno (poslušajte ovaj savjet, ja sam nebrojeno puta pokušavao prije nego sam uspio izaći). Od novih načina kretanja, tu je još i *gacanje* po plićaku, premošćavanje provalija klizeći po napetoj žici i još nekoliko sličnih vratolomija. Da ne zaboravim: iako je većina kontrola ostala ista, iskorak u stranu (poznati side-step) izvodi se tako da pritisnete **R2** i strelicu smjera u kojem se želite kretati, a na **L2** je paljenje baklje. Ovo će vam u prvo vrijeme zadavati poteškoće (i potrošiti nekoliko baklji), ali nakon pola sata igranja potpuno ćete zaboraviti na tu promjenu.

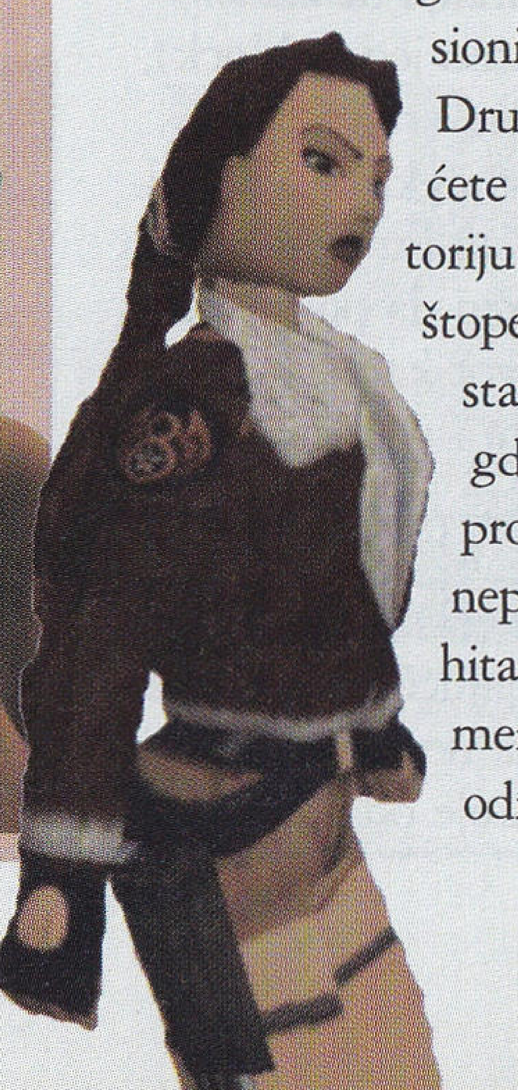
Promjene okoliša

Sam izgled i *feeling* igre nije se nimalo promijenio, ali su nivoi veći i mnogo teži (u prosjeku). Čak je i *Larina* nova kuća (preporučujem posjetite je prije nego krenete u pravu igru i ondje uvježbajte nove vještine) veća nego neki nivoi u prvom nastavku. Većina se akcije događa na otvorenom, a kako su nivoi veliki, trebat će dosta istraživati teren (nije dovoljno samo pregledati par soba kao prije). Ili zbog ogromnih nivoa, ili zbog težine igre, snimanje pozicije je sada moguće u svakom trenutku (yes), što za PC-aše i neće biti neka novost, ali će vlasnicima PSX-a mnogo značiti. Metoda plavih kristala iz prvog dijela bila je poprilično frustrirajuća. Spomenimo još dva zgodna noviteta - sve animacije na koje naiđete možete pogledati učitavši poziciju *Story so far...* koja se snima automatski. To je korisno želite li prijatelju pokazati što se sve dogodilo ili ga impresionirati grafikom. Drugi novitet naći ćete u svom inventoriju u obliku štoperice. Ona predstavlja statistiku, gdje možete pročitati koliko ste neprijatelja ubili, hitaca ispalili i vremena potrošili na određenom nivou.

ZANIMLJIVOSTI

Možda ste znali, a možda i niste, da se prema igrama Tomb Raider 1 i 2 snima film. Na slici vidite kako će izgledati naša junakinja u filmu. Sličnost je velika, zar ne? Jedva čekam da film bude gotov.



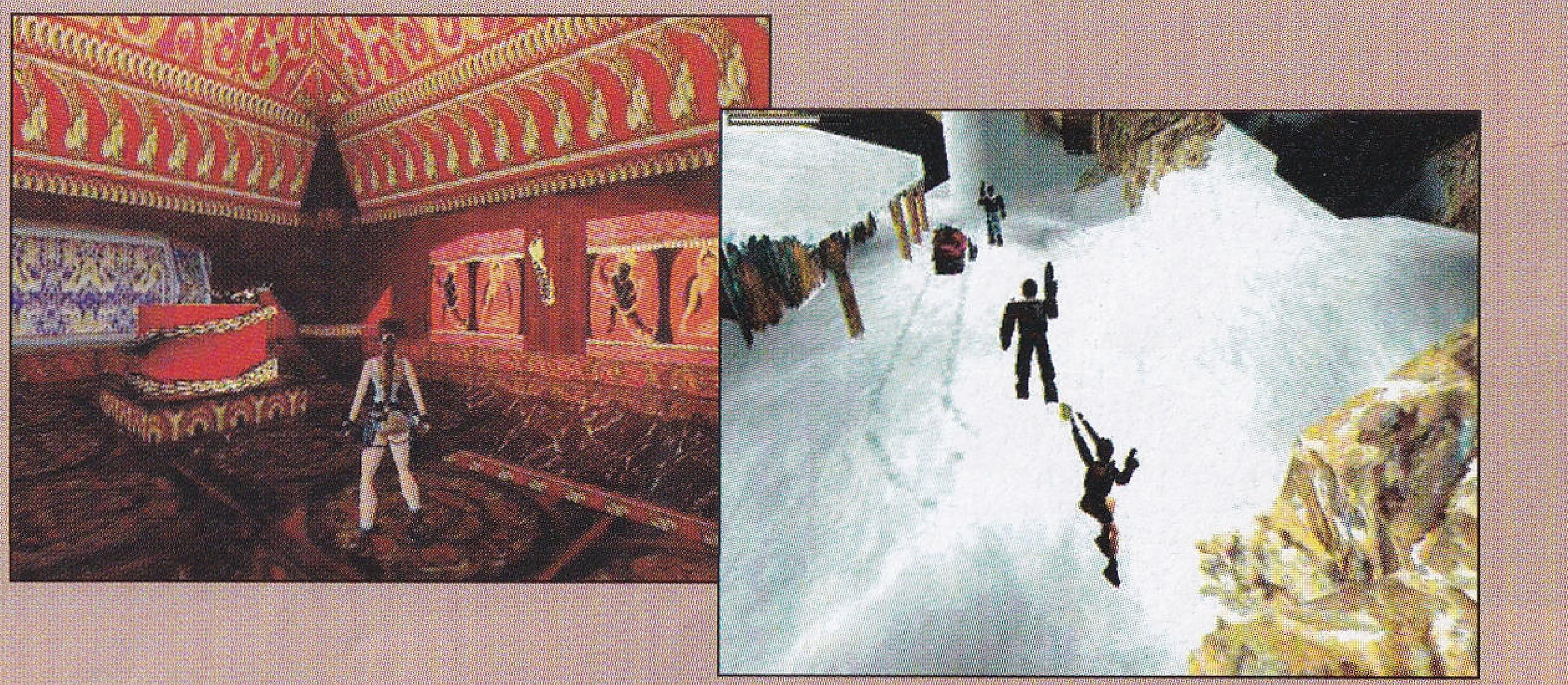


Tu je također i broj tajnih predmeta koje ste pokupili (ovaj put male kipove zmaja) te put (u kilometrima!) koji je *Lara* prešla. Dobro dođe za hvalisanje u društvu. Najveća novina u vizualnom igledu igre su prekrasno napravljeni svjetlosni efekti. Zalaz sunca u pozadini dok skakućete po kineskom zidu možda će nekim igračima biti odveć romantičan, no meni se sviđa bljeskanje pištolja koje osvjetljava mračnu pećinu i svjetlo baklje što se razlijeva pod vodom. Je li ovaj dio bio uistinu potreban? Ah, eto - za grafiku mogu samo reći da je malo bolja nego u prvom nastavku, što znači - izvrsna. Posebno su dobri već spomenuti svjetlosni efekti, a hrpe detalja čine svaki nivo zanimljivim za istraživanje do samog kraja. Za animacije tijekom igre mogu samo reći da su doista savršene, izgledaju poput pravog filma (iz daljine od 10 metara i s jednim zatvorenim okom).





I u drugom nastavku ima puno podvodnih dijelova, što je idealna prilika da kamerom zavirite ispod Larine suknjice. Hej curo, voda je hladna – nemoj mi se prehladiti



3Dfx PC vs. PSX **Sve slike koje vidite na ovim stranicama su sa 3Dfx ubrzane PC verzije... Grafika na PSX verziji je jednako dobra kao i na PC-u, no zato je u nižoj razlučivosti... Kao i uvijek, i u slučaju Tomb Raidera dvojbe: "da li kupiti Playstation ili PC+3Dfx" su suvišne. Obje platforme imaju prednosti i nedostatke i obje pružaju, što je pravom igraču najvažnije, vrhunske trenutke zabave...**

Prateća glazba je još uvijek misteriozna i atmosferična, ali ovaj put više prati zbivanja. Pri borbi i brzim akcijama tempo se ubrzava, a lagani akordi će vas smiriti kad potrošite znatnu dozu adrenalina (ako preživite). Larin izgovor engleskog (u animacijama) se malo popravio pa sada zvuči kao da je školovana na engleskom dvoru. Tijekom igre još uvijek uzvikuje svoj poznati *oooh* uporabite li medipack, a iznenađeno *ah, ha* pri sakupljanju predmeta je njeno novo glasanje. Ostatak zvučne kulise je također dorađen. Meni najdraži efekti su izvrstan zvuk pri razbijanju prozora te jeka pucnjeva u zatvorenom prostoru dok se meci uz praskove odbijaju o zidove.

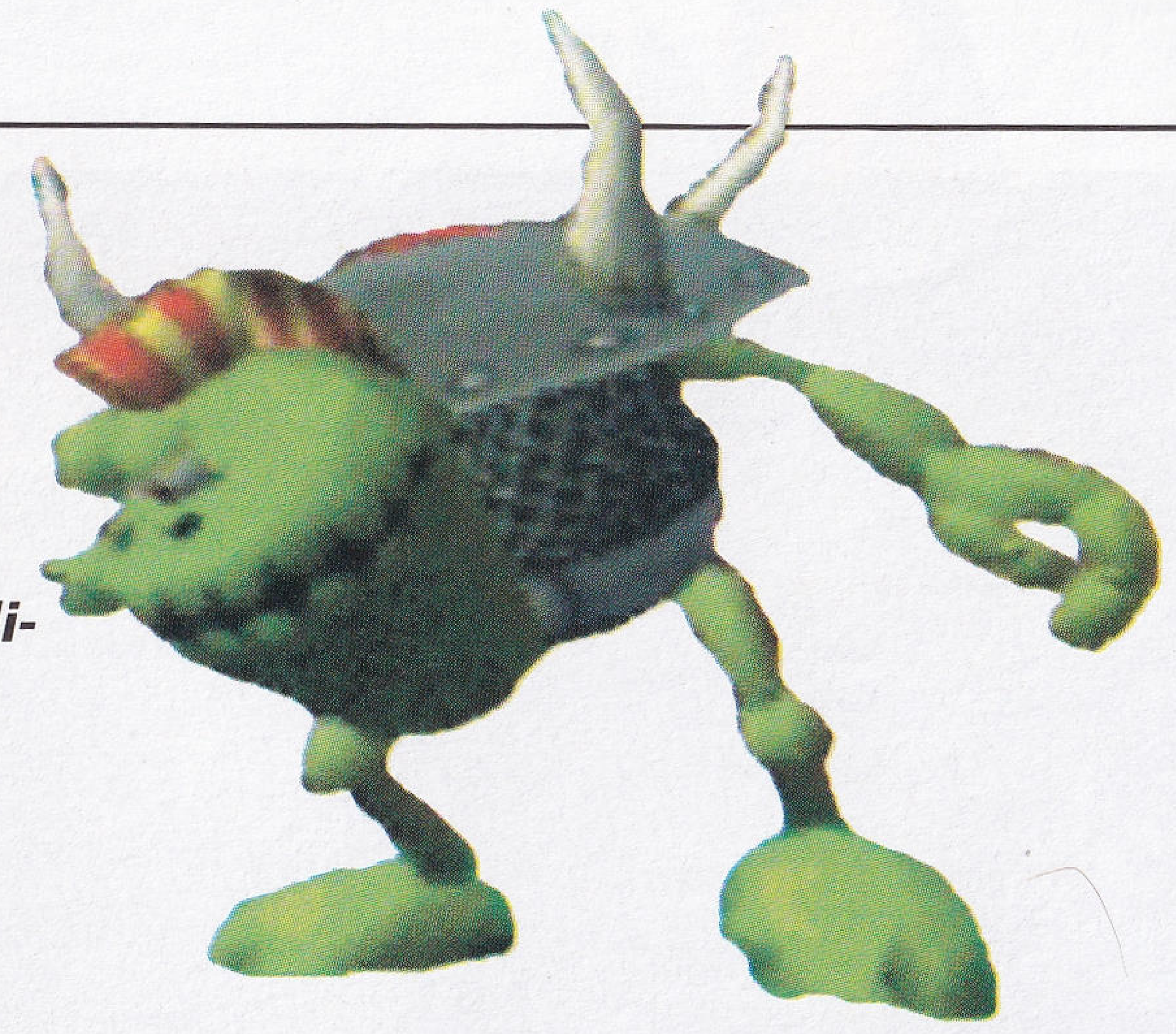
Dugo smo čekali ovu igru, ali nas barem nije nimalo razočarala. Nema velikih inovacija, poboljšanja se zasnivaju na malim detaljima, no veće bi promjene samo uništile onaj originalni osjećaj. Dosta priče, ja se vraćam konzoli, a vi kako znate.



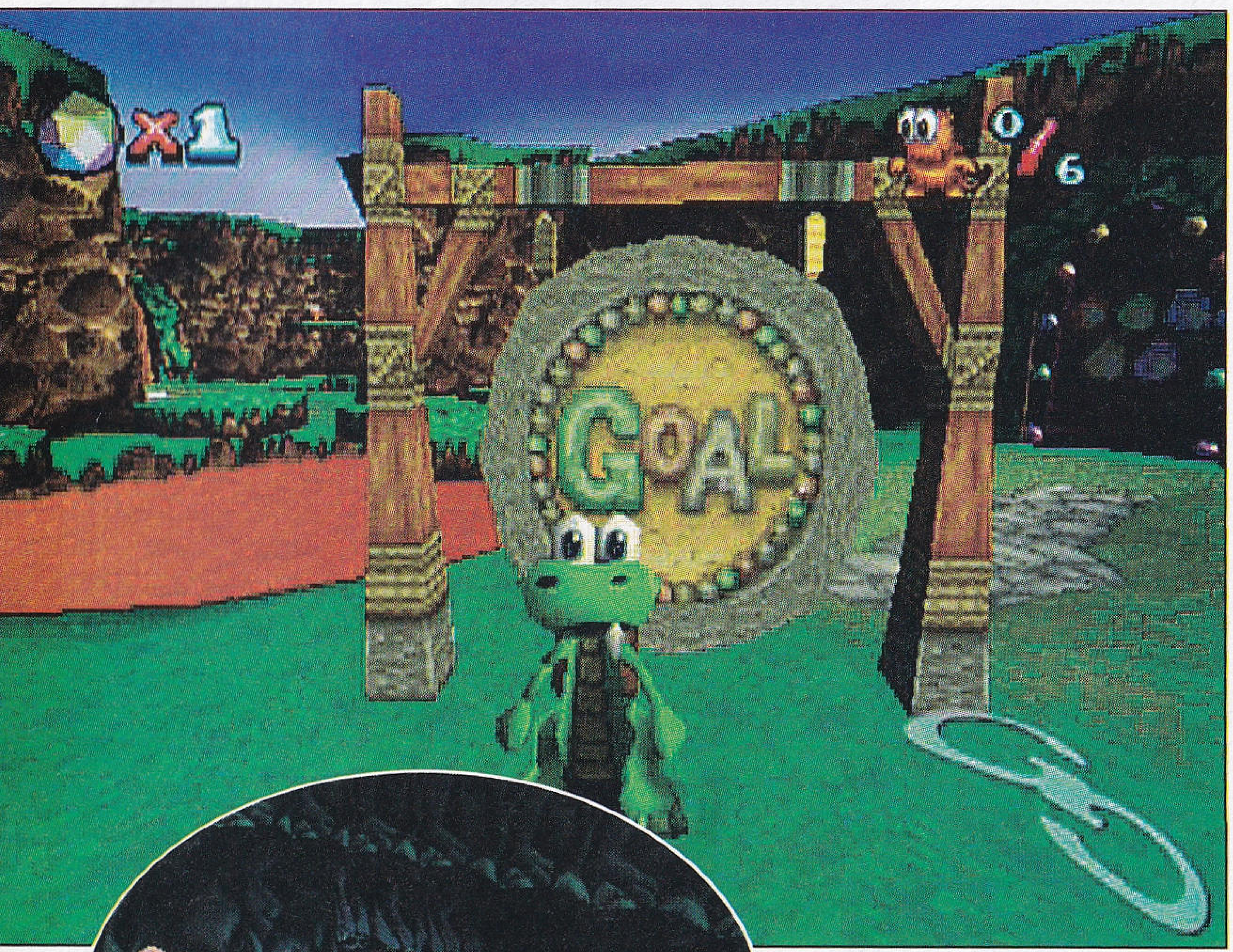
Tomb Raider
Core Design

Igrano na:	PSX
Grafika:	93%
Zvuk:	94%
Igrivost:	98%
Druge plaforme:	PC
UKUPNO:	**95%**

Croc



Čini se da je Crash Bandicootom stvoren novi žanr slatkih 3D arkadica jer su već počeli pristizati klonovi. Jedan od njih je i Croc koji posuđuje najbolje iz najboljih igara tog tipa na svim platformama. Ako ste voljeli Crash Bandicoot, ne biste smjeli propustiti ni ovu simpatičnu igru u koju se naš Bero zaljubio na prvi pogled.





Što dobije pomiješate li Segin Sonic 3D, Nintendov Mario 64 i poznati hit s PSX-a Crash Bandicoot? Odgovor je Croc, izrazito simpatičnu igru unatoč glupom naslovu...

Stigao je *Sonyjev* odgovor *Nintendu* na *Maria 64*. Možda s malim zakašnjenjem, ali, kako se kaže, bolje ikad nego nikad. Hoće li se *Croc* svidjeti igračima više od besmrtnog *Maria*, pokazat će vrijeme, ali je kvalitetom izrade na razini kakvu igre trebaju imati da bi uopće postale hitom. Nažalost, priča nije na istoj razini - jednostavna je i otrcana. Kao u najstarijim igricama, govori o hrabrom krokodilu koji mora spasiti prijatelje koje je zatočio i po različitim svjetovima razbacao neki zlikovac.



Kao i u Crash Bandicootu, i u Crocu je najbolje pokušati razbiti svaki sanduk ili predmet koji bi mogao skrivati neko poboljšanje ili neki od mnogobrojnih bonus nivoa.

Krokodil-heroj zove se *Croc*, prijatelji su maleni gobbosi, a zli barun zove se *Dante*. Pogled na *Croca* je iz trećeg lica, a položaj kamere se stalno mijenja da bi se radnja mogla što bolje promatrati (ako ste igrali *Tomb Raidera*, znate o čemu govorim; čak postoji i slična opcija za razgledanje okoliša - naravno, dolazi do sličnih poteškoća kao i u *TR-u*, kad s pojedinih pozicija nemate baš nikakav pregled nad okolišem). Nakon kraćeg pogleda na slike, iskusni će igrači odmah uočiti da je ovdje riječ o još jednoj 3D arkadi sa svim njezinim elementima - hrpom različitih nivoa, neprijatelja i zamki, uz neizbježno skupljanje bodova, dodatnih života i sličnih tričarija.

Bažulj i gemišt...

Croc je *posudio* elemente iz mnogih uspješnih igara - počevši od već viđene ideje preko stila i izgleda kompletne igre (jak uticaj *Maria 64*) do načina borbe s neprijateljima (*Crocov* udarac repom potpuna je kopija *spina* iz *Bandicoota*) i razbijanja kutija da bi se došlo do nagradnih. Da bi spisak bio potpun, ne smijemo zaboraviti ni foru posuđenu iz *Sonica*, gdje vam pokupljeni prstenovi daju otpornost na udarce, a umirete tek kad ih sve izgubite. U *Crocu* su prstenovi zamijenjeni dijamantima, ali je način preživljavanja isti - živite i skakućete dok imate koji dijamant, a kad ga nemate... Ukratko, programeri su nam ponudili gemišt, a sami ćemo odlučiti hoćemo li ga popiti? Doznavši sve ovo, zacijelo ćete pomisliti da ova arkada nije vrijedna vašeg vremena i novca, ali nije tako! U *Crocu* je, istina, veći dio preslikan iz prijašnjih igara, ali sve zajedno čini lijepo dorađenu cjelinu. Od tehničkih detalja veznih za igru, svakako treba spomenuti podršku za *analogni joypad* koji će vam znatno olakšati kontroliranje *Croca* (a omogućuje i ručno mijenjanje položaja kamere dok igrate - vrlo korisno). Igranje udvoje, nažalost, nije moguće, ali je zato sustav snimanja pozicije i šifri na krajevima nivoa konačno napravljen kako treba - nakon svakog nivoa možete zapisati šifru ili snimiti stanje na *memory card* (zauzima samo jedan block), a uvijek se možete vratiti i ponovno odigrati neki od već pređenih nivoa. Kao i u *Bandicootu*, to je najlakši način da pokupite koji nagradni život kad situacija zagusti, a možete i potražiti skrivene predmete koje niste uspjeli naći iz prve.

Trčeći šarenilom teksturiranih pozadina naganjajući neprijatelja, zaboravit ćete na neoriginalnost, a stalne zamke koje od vas traže brzu ruku i bridak um, zaokupit će vas više od jednostavne priče. Dva sata će brzo proletjeti, a gnjavatorski neprijatelji, skriveni bonusi i tajne prostorije (postoji čak cijeli jedan tajni svijet!) će vas sve više privlačiti. Već nakon prvih pet minuta igranja pomislit ćete da ste u nekoj dobro animiranoj dječjoj priči. Krajolik, neprijatelji, pa čak i zvučni efekti (npr. uzvici tipa *"Kersplat!"*, *"Kerpow!"*) su jednostavno - *dražesni*. Ovo je jedna od rijetkih igara koja će vas vratiti 5 godina unatrag i zadržati tamo do posljednjeg izgubljenog života.



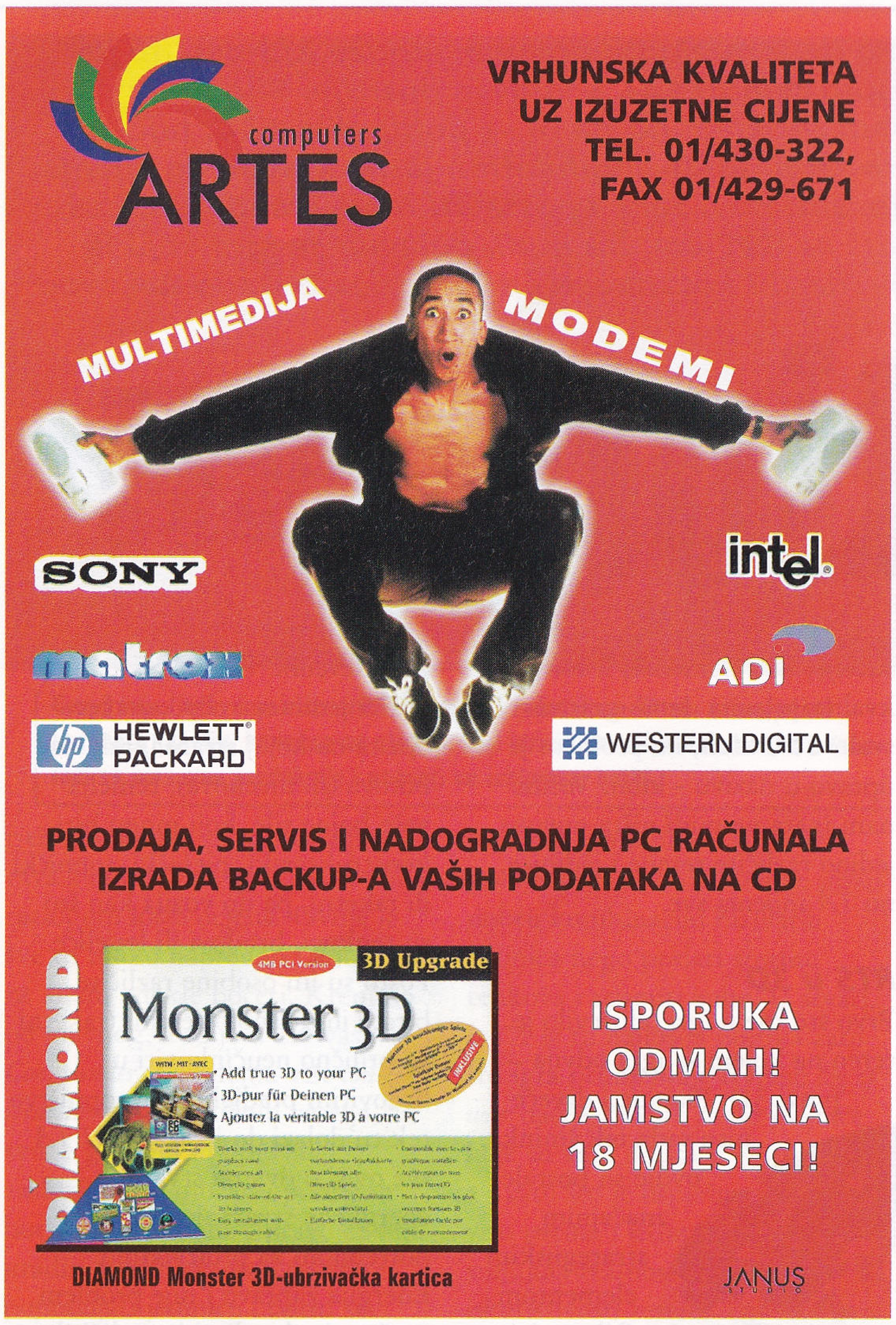


Dražesna grafika stvara dojam kao da ste u nekoj animiranoj dječjoj priči, a ne u kompjutorskoj igri



Croc
Fox Interactive

Igrano na:	PSX
Grafika:	84%
Zvuk:	80%
Igrivost:	80%
Druge plaforme:	PC, Sega Saturn
UKUPNO:	**82%**



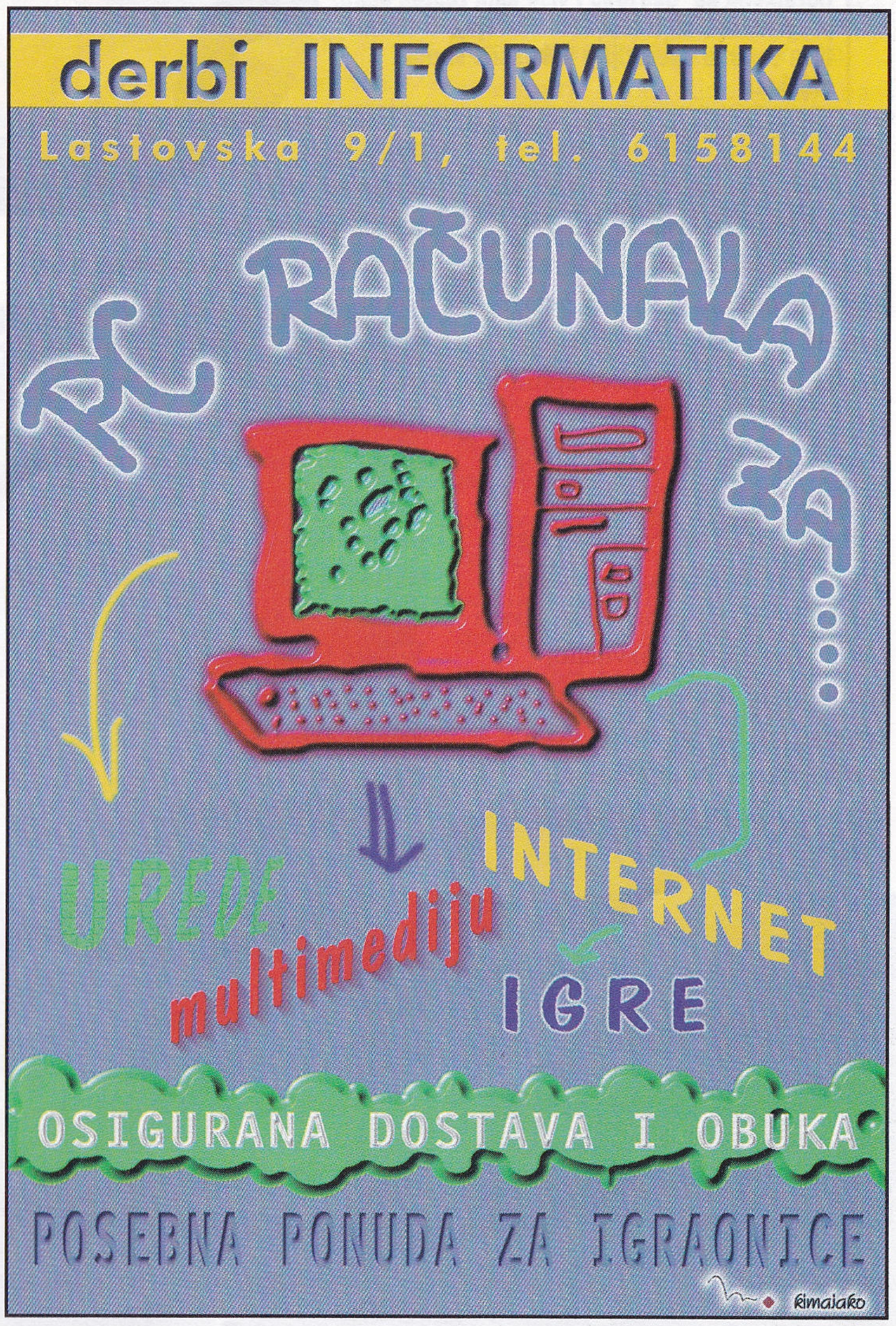
computers ARTES
VRHUNSKA KVALITETA UZ IZUZETNE CIJENE
TEL. 01/430-322, FAX 01/429-671
MULTIMEDIJA
MODEMI
SONY
intel
matrox
ADI
HEWLETT PACKARD
WESTERN DIGITAL
PRODAJA, SERVIS I NADOGRADNJA PC RAČUNALA
IZRADA BACKUP-A VAŠIH PODATAKA NA CD
DIAMOND
Monster 3D
3D Upgrade
ISPORUKA ODMAH! JAMSTVO NA 18 MJESECI!
DIAMOND Monster 3D-ubrzivačka kartica
JANUS



Isporuka ODMAH Servis i jamstvo OSIGURANI
InfoLAB
Nove NAJNIŽE cijene u Hrvatskoj
Pregrađujemo Vaše kompjutore u najsuvremenije 486, pentium, MMX ili pent. PRO sisteme po najnižim cijenama. Dograđujemo CD ROMove, soundblastere, modeme, RAM, HDD, VGA cards.
Zagreb, Sokolgradska 28
tel/fax: 398-198, 398-298
http://www.iridis.com/infolab/
Krediti na 3, 6 i 12 rata
Naj jeftiniji kvalitetniji pouzdaniji
Krediti i leasing
Vrhunske kompjutorske konfiguracije i komponente:
Pent.166MX Cyrix,16MB HD1280MB 2969kn
Pentium 150 16 MB, PCI HD 2100MB 3339kn
Pent.200MX Cyrix,16MB HD2100MB 3439kn
K6 MMX,166 16 MB,Svga HD 2100MB 3559kn
P-200 MMX 32 MB, PCI HD 3100MB 4599kn
Pent.II,233 32 MB, ATX HD 2100MB 7999kn
PC Kasa sa pisačem i ladicom 5099kn
Monitor 14" ADI, digital NI,1024x768 1049kn
Monitor 15" ADI, LR NI, digital 1399kn
Monitor 17" ADI 5P+, NI, digital 2949kn
Zvučnici 120W pmpo 2way, Bassx 149kn
CD Rom20x Atapi EIDE CAV &CLV 519kn
SBlasterPro card, stereo, Midi, Joyst. 119kn
Fax/Modem Voice 33.6K int., LAPM 339kn
Laser Oki4w printer, RET 600 dpi 1529kn
Sve konfiguracije su sastavljene od najkvalitetnijih dijelova, testirane i spremne za uporabu. Navedeno je samo prijedlog, a sisteme sklapamo prema Vašim željama. Najveći izbor komponenti, opreme i periferija.
Automatski kompjutorski WIN riječnici: Hrvatsko - engleski, njemački, talijanski i obratno. Već od 299kn
Canon Color printeri: obojite Vaše snove!!!
Vrhunska tehnologija BoubleJet color tintnog ispisa na svim medijima.....
MP-10, fax, printer, kopirka....3599kn
BJC-7000, A4, 5 tinti, Photo....2949kn
BJC-250, A4, 720x360dpi......999kn
BJC-70, A4, portable, 1.4kg.....1269kn
BJC-4300,A4, 4str/min.........1249kn
BJC-620,A4, 720dpi, 4 tinte....2309kn
BJC-4650,A3, 720x360dpi....2259kn
BJC-5550,A2, 720dpi............4829kn
Kompjutori i komponente
Profesionalni servis PCja: popravci, dogradnje, preinake, održavanje
Hitne intervencije 24 sata dnevno. Servis HOTLINE: 098/274-532
Sve cijene su veleprodajne. Pridržavamo pravo izmjena uslijed promjene tečaja.



VRHUNSKE PC konfiguracije...
GATEWAY2000
MICRON ELECTRONICS
štampači...
HEWLETT PACKARD
JANUS
NEZBIT computers
je osigurao kreditnu prodaju računala i komponenti za građanstvo.
U taj program spadaju i kompletne EPSON i HEWLET PACKARD ponude periferija (štampači i scanneri)
Krediti su od 12 do 24 mjeseca.
PC NEZ Pentium P5/133 računalo već od 14 kuna dnevno
Za NAJBOLJE samo NAJBOLJE
NEZBIT computers
KNEZA MISLAVA 11/1 ZAGREB 10000
TEL: 4612-430 TEL/FAX: 4612-417
E-mail: nezbit@zg.tel.hr



derbi INFORMATIKA
Lastovska 9/1, tel. 6158144
PC RAČUNALA ZA...
UREDE
multimediju
INTERNET
IGRE
OSIGURANA DOSTAVA I OBUKA
POSEBNA PONUDA ZA IGRAONICE
kimalako

Total Annihilation

U posljednje se vrijeme nenormalnom brzinom množe RTS-ovi, no još uvijek ni jedan nije uspio skinuti C&C s vodeće pozicije. Bilo je doista originalnih i inventivnih rješenja, no da bi se pobijedilo C&C, nije dovoljno biti tek nešto bolji. Total Annihilation jasno stavlja do znanja da pobjednik mora izmisliti novi žanr i postaviti nove standarde, baš kao što je to bio slučaj i sa C&C-om. Da ljudi, pojavila se igra koja je prestigla Westwoodov klasik! Potankosti će vam izložiti Dario Rakovac.



Rezolucije od 800x600 i više daju znatno bolju preglednost, ali u tom ćete slučaju biti zakinuti za stvarno upečatljive animacije vozila i objekata



Jeste li ikad čuli za *Cavedog Entertainment*? Sumnjam, ali nakon igre koja će značiti kraj *C&C* kloniranju i pokrenuti novu revoluciju *RTS-ova*, vjerujem da neće biti strategijskog freeka koji ovo ime neće spominjati s poštovanjem. *Total Annihilation* je prva igra kojoj je uspjelo zbaciti *C&C* s trona najboljeg *RTS-a*. Na prvi pogled priča je standardna: u dalekoj galaksiji dva su protivnika, *Arm* i *Core*, zahvaljujući razvijenoj tehnologiji, uspjeli ljudsku svijest prenijeti u moćna mehanička tijela - *botove*. Njihova je moć i virtualna besmrtnost testirana gotovo istodobno na bojnom polju i ondje su ostali sve do danas, četiri tisuće godina nakon prvog ispaljenog metka. Galaksija je iscrpljena, izvori materijala i energije su pri kraju, ali se rat nastavlja. Bitke se vode po udaljenim nenastanjenim svjetovima a cilj je samo jedan - potpuno uništiti protivnika. Ulazite u igru onog trenutka kad su obje strane samo korak do ostvarenja svoga cilja. Vi ćete učiniti taj završni korak i okončati ratovanje jednom zasvagda! Naravno, priča je to za malu djecu, no, ono čime *TA* odskače od konkurencije su izvedba, grafika i, najvažnije, sučelje. Iste elemente, k tomu i kvalitetne, ima danas gotovo svaki *C&C* klon, no problem je upravo u nazivu - klon. Većina nam igara ne nudi ništa novoga, jedino različite terene i jedinice, no *TA* mijenja sve.

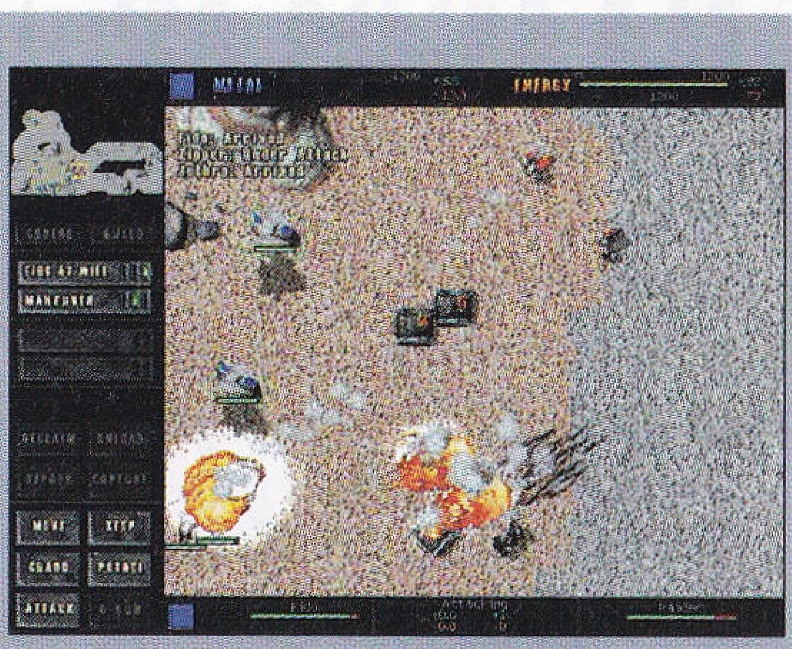
RTS u 3D

Prvo što me u igri oduševilo je teren na kojem se igra odvija – pravi 3D. Planine i drveće nisu sada tek šminka, ovdje su postale značajnim strategijskim elementom. Bile su i prije, reći ćete. Naravno, ali sada se na planinu možete popeti i iskoristiti strategijsku prednost što je daje visina – primjerice, postaviti na njen vrh laserske tornjeve koji imaju bolji pregled nad neprijateljskim jedinicama. Jedinice različito savladavaju pojedine terene, što je važan parametar na koji morate paziti pri strategijskom planiranju. Osim što je teren funkcionalan i stvaran, oduševljava i to što je prekrasno renderiran u stvarnom vremenu, a takve su i jedinice. Općenito, animacije objekata u igri su najbolje u žanru. Pohvalama na račun grafike nema kraja, stoga se vratimo izvedbi. U *TA* imate ukupno 75 jedinica i objekata bez obzira na kojoj strani igrali - od botova (ili mechova), temelja vaše bojne sile, koji mogu biti konstruktorski, pješački, topnički ili raketni, pa do vozila kao što su tenkovi, brodovi ili letjelice. Pošto su im osobine različite, birate ih ovisno o terenu (raketni su prilično neučinkoviti u brdovitim predjelima, a topništvo tek tu dolazi do izražaja). U *TA* sve ovisi o dvama stvarima - energiji za stvaranje i metalu potrebnom za proizvodnju. Energija zapravo i nije problem, možete je skupljati iz različitih izvora (sunca, vode ili zraka; pazite na jačinu vjetra u briefingu), no metala je često premalo pa ćete ga morati skupljati i sa protivničkih olupina. Dosta je bilo, posvetimo se sučelju, onomu što *TA* uzdiže iznad bijede koja ga okružuje.

User friendly!

Sučelje, sada je već jasno, polje je na kom je većina *RTS-ova* polomila zube i upravo je ono zaslužno za val oduševljenja koji je pratio ovu igru. Naime, ovako korisnički nastrojeno sučelje u životu nisam vidio. Smjela tvrdnja, ali opravdana. Pogledamo li malo bolje, vidi se da su ovu igru stvarali ljudi koji znaju želje korisnika. Koliko smo puta jadikovali nad zbrkanim i lošim






Total Annihilation nije ograničen na jednoličnu grafiku i terene poput Comman&Conquera. U ovom RTS-u ima svega: od šuma i livada, preko brda i klisura do pustinja i mora. No dobro, reći ćete, i dobri stari C&C je imao mape s donekle sličnom tematikom. Naravno, ali samo strategijsko planiranje u C&C-u nije nikad ovisilo o terenu...



Grupiranje, izdavanje višestrukih naredbi i zadataka u TA su, zahvaljujući izvrsnom sučelju, konačno na stupnju koji igraču dozvoljava da donekle zaboravi na masovnu produkciju i posveti se isključivo borbi.

rješenjima koja su toliko usporavala i otežavala igru da su i bila razlogom loših ocjena. Ovdje je sve to toliko napredno i dobro da ne znam odakle početi. Krenimo od glavnog, a to je u *TA* vaš *Commander*. Da, nema više *construction yarda* i sličnih veselja, za svu je gradnju i popravak zaslužan vrlo moćan i pokretan bot - zapovjednik. Upravo će on graditi sve kolektore i tvornice, popravljati jedinice i boriti se. Kao jedno od vaših najmoćnijih oružja bit će i ključ svake pobjede - njegovo uništenje može značiti i kraj pojedine misije. Moćno oružje i konstrukcija zajedno s *cloaking* sustavom čine ga opasnim protivnikom, ali ponekad će to ipak biti najlakši, ako ne i jedini način postizanja pobjede. Kad jednom izgradite tvornice robota i vozila, važno je graditi konstruktorska vozila svih tipova jer na taj način podižete svoj *tech level* i dobijate nova i moćnija oružja. Ipak, vatrena moć nije presudna. Da biste pobijedili, znatno je važnije imati dobru kombinaciju različitih jedinica nego poslati stotinu tenkova i stisnuti zube. U stvari, u *TA* je to najlošija taktika zato što igra primjenjuje izvrsno *fog of war* načelo (vidite samo jedinice koje su vam doista u vidokrugu), a i zato što je uspješna obrana vrlo jeftina i jednostavna zahvaljujući realnosti i taktičkoj iskoristivosti terena. Par tornjeva na visokim mjestima, nekoliko lakih botova iza kojih slijedi naizmjence red tenkova i dalekometnog topništva pretvorit će vašu silu u staro željezo dok trepnete okom, a protivnik će itekako dobro znati iskoristiti tu hrpetinu starudije. No, još je ljepša stvar prilagodljivost sustava. Sjećate li se kako ste bjesomučno gradili jedinice koje su se gomilale pred tvornicom dok ste vi ratovali na drugoj strani? Toga više nema jer jedinicama možete zadati okupljalište, pa čak i naredbe dok su još u izradi. Da biste gradili, ne morate svaki put klikati na tvornicu, nego možete zadati broj komada. Same su jedinice vrlo "pametne" pa je zadavanje putanje ili slijednih naredbi bolesno jednostavno. Želite li da čuvaju, izviđaju ili skupljaju materijal, pritisnite *SHIFT* i redajte naredbe. Tako će, primjerice, konstruktorski bot moći popraviti sve pripadnike vašeg prvog reda obrane, pokupiti protivniku olupine te se vratititi u bazu i izgraditi još jedan toranj - nevjerojatno! Osim toga, jedinice se vrlo jednostavno grupiraju, a pritiskom na desni gumb miša možete im dodijeliti i konstruktore koji će ih popravljati i slično. Desni je gumb posebna priča. Njegovom uporabom dajete jedinicama tzv. *smart* funkcije. Dodijelite li tako svom zapovjedniku jednog konstruktora, taj će se neprestano šlepati za njim i popravljati ga, a ako ovaj počne graditi, pridružit će mu se i ubrzati proizvodnju. Nije li nakon ovog svaki komentar na primitivni *C&C* suvišan? Umjetna je inteligencija također na visini. Gotovo je nemoguće uočiti značajnije razlike između setinga jer se oni razlikuju samo po agresivnosti. Protivnik je uvijek vrlo inteligentan, bilo u napadu, bilo u uočavanju grešaka kod obrane, što zajedno s maglom predstavlja pravi izazov. Ovo je osobito izraženo u *skirmish* modu u kojem je neprijatelj užasno agresivan i kreće odmah na zapovjednika (srećom postoji opcija za isključivanje ovog parametra). Multiplayer nema uopće smisla hvaliti, treba ga igrati - sve ove divote i to još pod kontrolom ljudskog protivnika. Amfibijski tenkovi, podmornice, bombarderi plus hrpetina dosad neviđenog naoružanja dovoljni su generatori sline.

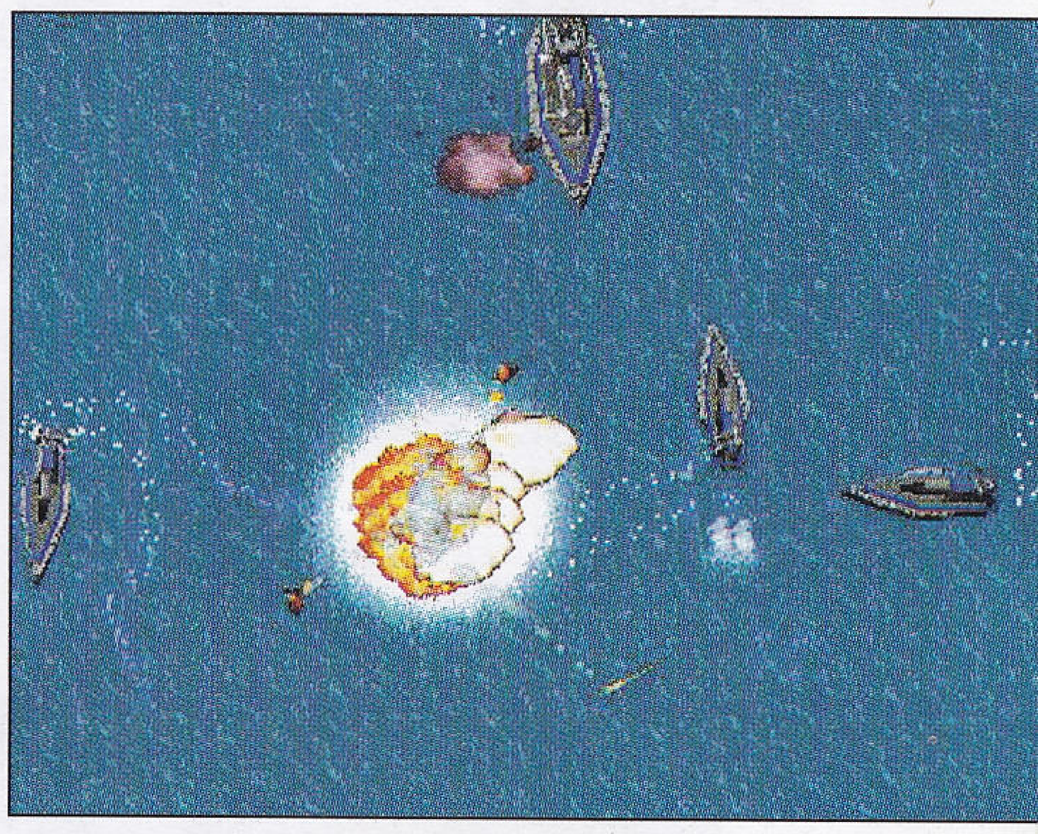


Konačno je u RTS-ovima iščezao i poznati construction yard, kojeg u ovoj igri zamjenjuje zapovjednik tj. Vi.

ZANIMLJIVOSTI

Iako je *Total Annihilation* uspio nadmašiti sam *C&C* i sasvim sigurno će naći ogroman broj poklonika (na Internetu se već mogu naći kojekakvi patchevi, dodatna vozila, mape itd.), ne smije se zanemariti *Westwood* koji je i izmislio *RTS* igre. Već se duže vrijeme priča o sljedećem velikom nastavku *C&C* serijala pod radnim (?) nazivom *Tiberian Sun* čiji adut bi trebao biti 3D teren kojim se *TA* hvali. No *Westwood* je otišao korak dalje tako da bi se, navodno, mape u *Tiberian Sunu* trebale moći i rotirati/zumirati! Ostaje vidjeti hoće li to biti dovoljno da *Westwoodu* da vrati titulu ili će u međuvremenu *Total Annihilation* steći vjerne sljedbenike.





Bitke na moru teže su nego što biste u prvi mah pomislili - zato što nemate zemaljskih objekata koje možete iskoristiti kao zaklon...

Loša je strana (ipak postoji) to što sve ovo zahtijeva jak hardver. Iako su u igri rabljeni renderirani poligoni, sva su sjenčanja i animacije jedinica na višim rezolucijama prevelik zalogaj za traženi minimum. Za ugodno igranje na visokim rezama ispod Pentiuma na 166 i 32 MB nema izgleda. No, svako zadovoljstvo košta, barem to nije novost. Ipak, za ovakvu igru, sve se to isplati. Zaključak (smijeh) je potpuno jasan: *Total Annihilation* je igra rijetke i neočekivane originalnosti. Sadrži elemente koji su oduvijek nedostajali, ali se nikada nisu uočavali. Ukratko, ovako *RTS* mora izgledati. Ovo je smjer koji će, nadam se, slijediti ovaj žanr igara. No, vidjet ćemo što nam budućnost nosi. Bilo kako bilo, pred vama je 25 misija krvi, znoja i suza! Što čekate?

Total Annihilation
Cavedog Entertainment

Igrano na:	**P200MMX, 32MB, Win95**
Grafika:	**95%**
Zvuk:	**85%**
Igrivost:	**95%**
Min. konfig.:	**P100, 16MB, Win95**
Druge plaforme:	**N/A**
UKUPNO:	**95%**

NetStorm



Evo konačno igre originalne i intrigantne ideje koja kao da svoje korijene vuče iz odličnog SF djelca Nebeski gospodari. Jamstvo dobre zabave bi trebao biti Activision koji potpisuje NetStorm. Šteta što Internet igranje još nije postalo svakidašnjica – ovako će NetStorm, bojim se, svoj krug poklonika naći samo među bogatašima s brzim modemima i viškom vremena. Hej, govorimo o Damiru Rukavini koji od svih ovih karakteristika ima samo višak vremena.

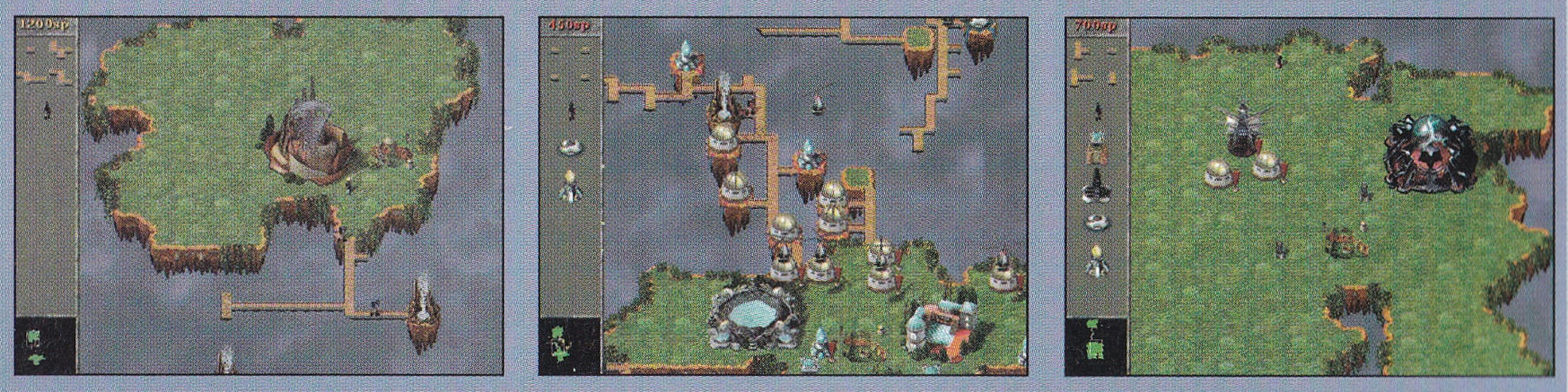
Iako je NetStorm lijepo zamišljen, sumnjam da će naći veći krug poklonika jer je orjentiran samo na Internet igranje

Net igranje postaje sve popularnija razbibriga koja na sveopću radost vrlo lijepo cvijeta. Nažalost, tvrtke žedne novca su komercijalizirale svoje servere i zasad vrlo uspješno muzu preko 30 $ na mjesec od svojih korisnika. *Netstorm*, nova *Activisionova* Internet-only razbibriga krije *RTS* u nebeskim visinama (prokleti galebovi). U svijetu gdje vjetrovi pustoše kopnom, a oluje kontroliraju sav život i silu, nastupate u ulozi generala i jedina vam je želja uništiti protivnike. Čeka vas nekoliko tisuća psihopata, što može dovesti do kratkog spoja - u vašoj glavi. Znači, ovaj put igrač mora razmišljati, što dovodi u pitanje inače vrlo popularan (i malouman) *real-time micromanagement*, gdje je igrač morao samo iskopati rudaču, stvoriti stampedo jedinica, preorati neprijatelja hvaleći se poslije kako je izveo pametan strategijski potez iako svi znamo da su takve briljantne strategijske akcije u stvarnom svijetu napuštene još u kamenom dobu. Ali, ovo su igre, zar ne? U redu, ako vam još uvijek nije dosta masovne produkcije oružane sile, bacite pogled na *Total Annihilation* ili *Dark Colony* jer vam ovu igru ne mogu savjetovati. Štoviše, uopće je ne preporučujem želite li čistu strategiju, i to iz jednostavnog razloga: ma koliko dvojili, *Netstorm* je i misaona i strategijska igra. Obrazloženje slijedi.

Prvo po čemu se *Netstorm* razlikuje od ostalih *RTS-ova* je što vaša pobjeda više ovisi o građevinama nego o jedinicama, a čitav koncept njihove gradnje ovisi o simpatičnim sitnicama kao što su uporaba različitih vrsta energije, razmještaj obrane i, dakako, novac. Da narode, i ovdje zgrćete lovu da biste uspjeli. No, u ime kvalitete recenzije neću se previše baviti manualom, nego ću skočiti na važnije stvari. Jedna od onih važnijih i lijepo zamišljenih, ali loše realiziranih su mostovi. Te drvene konstrukcije povezuju otoke, a ne koštaju ništa, čemu se uopće nećete čuditi vidjevši kako izgledaju i funkcioniraju. Naime, alati pomoću kojih stvarate ceste među otocima izgledaju kao *Tetris* blokovi. Dakle, morate ih u što kraćem vremenu složiti jer ako ne uspijete, most propada u bezdan. Ovo zvuči simpatično, no ako to zaigrate, vjerujte mi, neće vam se svidjeti. Kao prvo, čitava je stvar dozlaboga iritirajuća jer niste u mogućnosti odmjeriti koliko će most zauzeti polja. Kao drugo, ma koliko bili uvježbani u gradnji mostova, trebat će vam više sreće nego pameti jer dijelovi ne dolaze po narudžbi, nego ih dobijate kao u *Tetrisu*. Naravno, da stvar bude ironičnija, možete ih i okretati kao u originalu. Kvragu, ako želim *Tetris*, downloadat ću stotinu freewarea s *Neta*, a ne pljunuti 40$ za neuspjeli klon. Doduše, ovo o *Tetrisu* i nije toliko ozbiljno, s vremenom se priviknete na taj nedostatak. Osim toga, većinu ćete se vremena natezati s golemima i protivničkim svećenicima - glavni je razlog međusobne borbe nebeskih otoka mistična energija konstrukcije i destrukcije kojom raspolažu svećenici, a zna biti vrlo korisna ako se izvadi iz šarenog paketića. Zbog toga postoji i oltar. Ondje se ritualom za koji su vam potrebna dva sastojka, nož i neprijateljski svećenik oslobađaju olujne furije dajući vašem svećeniku znanje kojim on može graditi nove zgrade (naježim se od pomisli što bi se dogodilo da takve stvari pale na faksu). I tako, uništavajući svećenike, dobijate sve veću moć, potrebnu za obranu najjačeg igrača itd., itd., itd. Skratimo priču, igra više sliči slagalici ili turn based igri nego real-time strategiji, ali s obzirom je riječ o proizvodu usmjerenom na Internet, vjerujem da će lako naći svoje poklonike. Grafika ovdje i nije bogznašto, likovi su bijedni, jedinice nisu baš originalne, ali je ugođaj pravi. Na kraju recenzije ove ne baš ambiciozne strategije mogu vas uputiti na **www.activision.com** po demo i trial verziju, a ostalim real-time stratezima savjetujem neka svoje vrijeme utroše na *Dark Colony*, *Warcraft* ili na štogod drugo, na što i inače troše svoj društveni život.

NetStorm
Activision

Igrano na:	P100, 16MB, Win95, Modem 14 400
Grafika:	50%
Zvuk:	60%
Igrivost:	60%
Min. konfig.:	P60, 8MB, Win95, Modem 9600
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**56%**



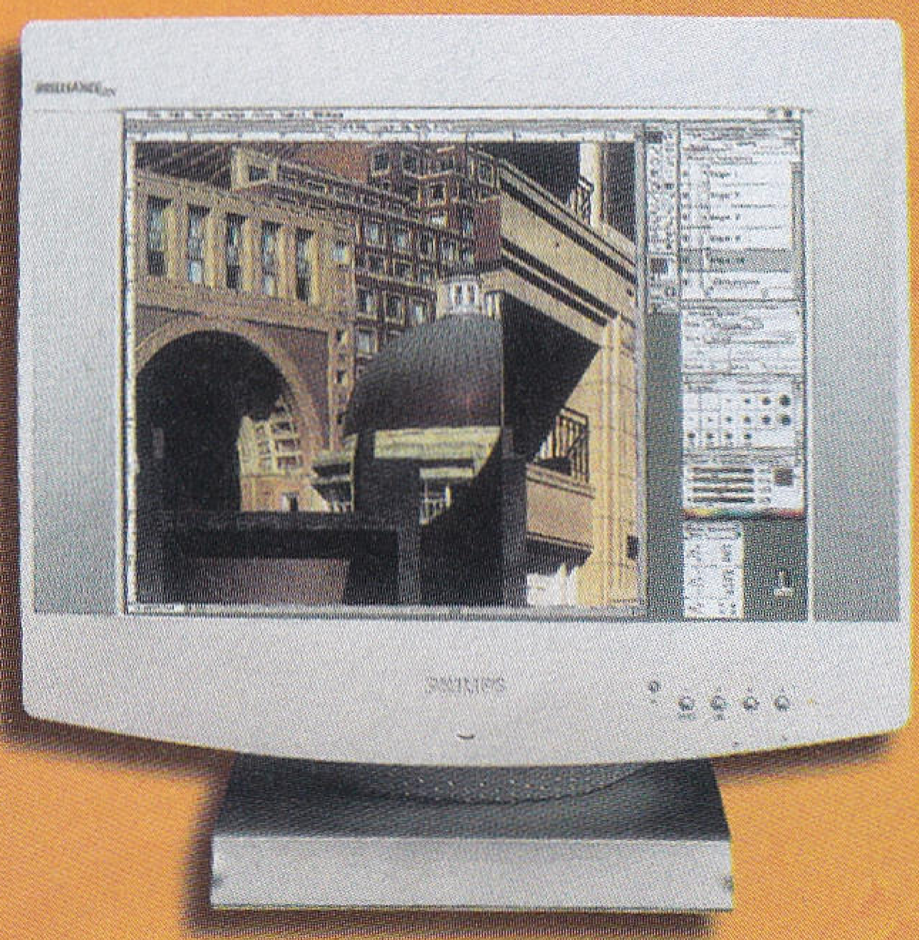
Gradnja mostova je riješena u najboljoj maniri Tetrisa. Kao i cijela igra, kad malo bolje razmislim...

Kako monitori Philips mogu poboljšati vaš posao?



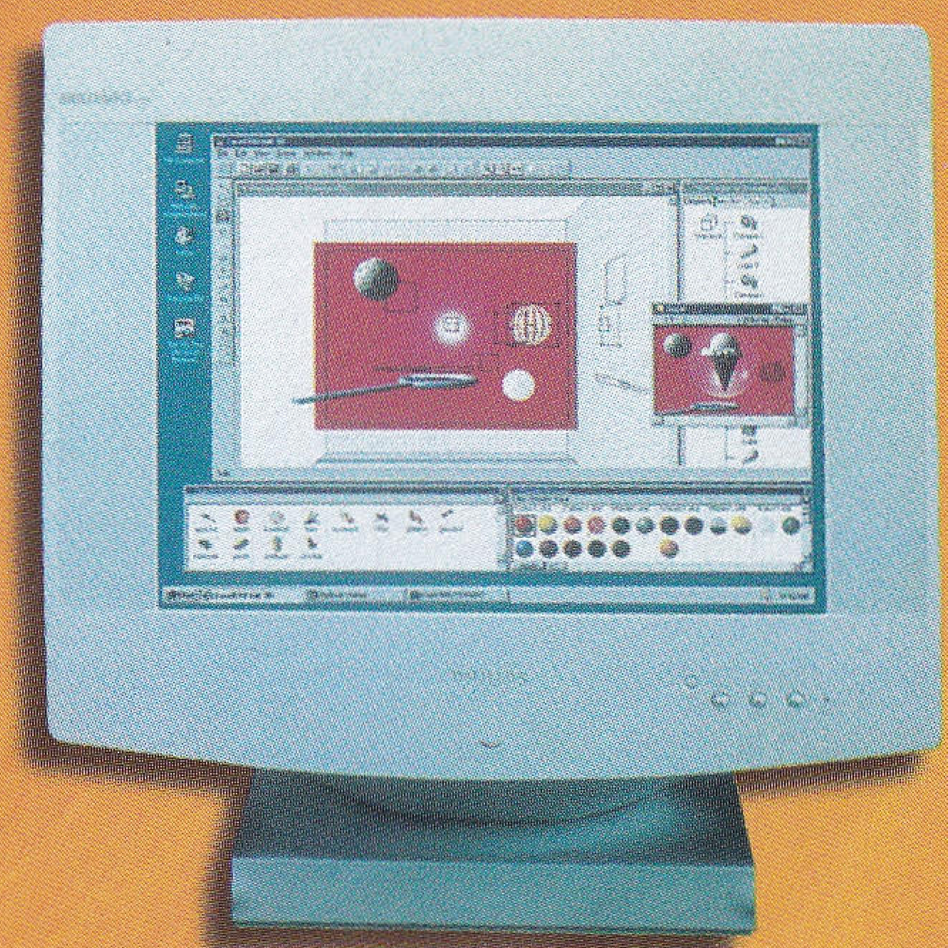
BRILLIANCE 4500AX

14,5-palčani panel-monitor. Posebno je pogodan za uredsku okolinu, gdje je važna kompaktnost, te za industrijske i laboratorijske primjene gdje zračenje ili elektromagnetska polja mogu ometati osjetljivu opremu.
Napredan LCD ekran s aktivnom matricom Thin Film Transistor nudi najsjajnije boje, najviši kontrast i najnižu potrošnju energije na današnjem tržištu.



BRILLIANCE 201CS

Zahvaljujući Philipsovoj najsuvremenijoj tehnologiji CyberScreen®, Brilliance 201 CS pruža jedinstveno kvalitetan prikaz ekrana s naprednim digitalnim podešavanjem usklađenosti boja i svjetline te konvergencije snopa. Philipsov softver CustoMax nudi jednostavno interaktivno podešavanje.



BRILLIANCE 107

Idealan za zahtjevne profesionalne primjene s razlučivošću od 1600 x 1280 i frekvencijom osvježavanja do 100 Hz (1024 x 768). Philipsov softver CustoMax nudi jednostavno interaktivno podešavanje. Čeoni zvučnici i ugrađen mikrofon za poslovne multimedijske aplikacije.



BRILLIANCE 105

Vrhunska kvaliteta prikaza u klasi 15-palčanih monitora; slika bez treperenja uz osvježavanje do 80 Hz (1024 x 768) i neprepletenom razlučivošću do 1280 x 1024. Čeoni zvučnici i ugrađeni mikrofon za poslovne multimedijske aplikacije kao što je glasovna pošta i telekonferencije.

LOW EMISSION

Plug and Play

BRILLIANCE HIGH RESOLUTION MONITORS

http://www.cee.be.philips.com

PHILIPS

Let's make things better.

LANDS OF LORE
Guardians Of Destiny



Kompjutori kao medij i kompjutorske igre kao put, idealni su oblici za potpuni bijeg ili tek odmak od teške i opterećujuće stvarnosti. Ovu tvrdnju ne treba dokazivati, svi smo imali slična iskustva i probleme koje smo pokušali riješiti na sličan način. Je li vam, možda, sljedeća situacija odnekud poznata: vraćate se iz škole, kiša lije, a vi ste bez kišobrana. S kuljom u imeniku i nevinim osmjehom na licu stupate na kućni prag, a ondje vas već čeka ekstatična majka koja se netom vratila s roditeljskog sastanka. I dok vas bombardira izrazima tipa cenzura, ti tvoju cenzuru ili ma daću ja tebi cenzuru, probijate liniju verbalne fronte i zaključavate se u svoju sobu. Ako još k tome obožavate FRP-ice, zovete se Krešimir Lauš i upravo instalirate Lands of Lore: Guardians of Destiny, realnost naglo prestaje postojati...



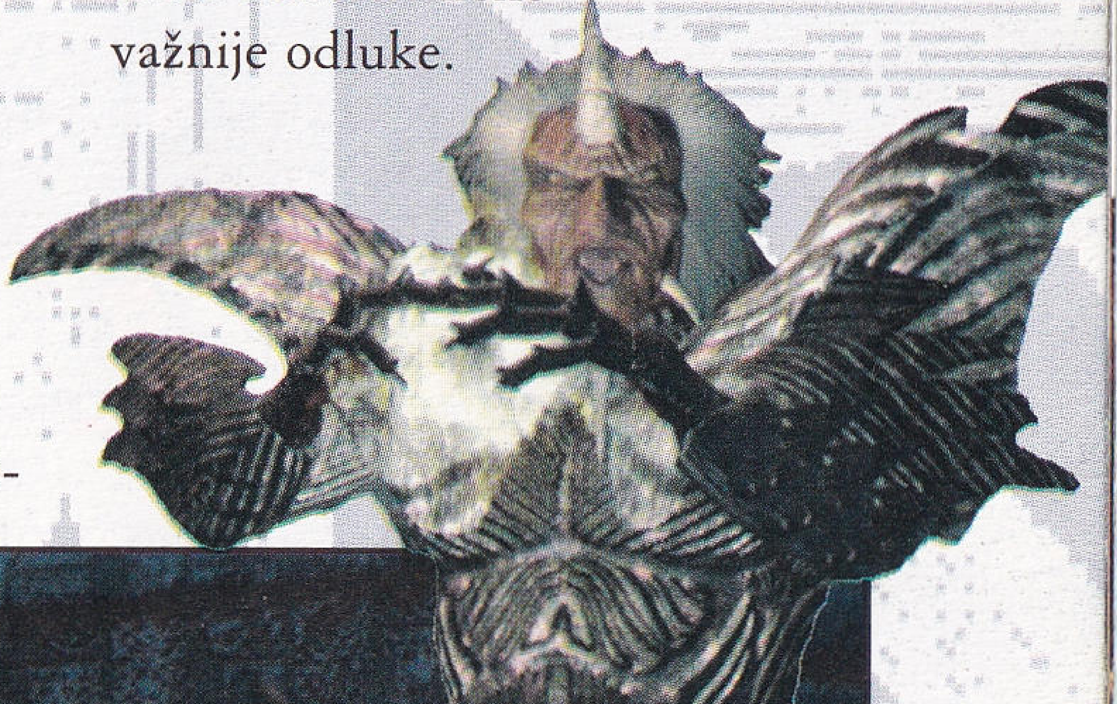
Nježno palite Njega. Hard lagano krcka, i flash! Kakva kulja, kakva škola, kakav pokisli ja, vaša se osobnost teleportira u fantazijske poljane, hladni svemir, tajanstvene hramove. Osjećate okus moći dok palite i žarite, istražujete i polako tonete u hipnotični trans a vanjski svijet više ne postoji. Barem sljedećih sat-dva. No ovakva se stanja postižu tek uz određene vrste igara, po meni, prvenstveno uz FRP-ove. Stariji se čitatelji vjerojatno sa sjetom prisjećaju *Dungeon Mastera*, prve ozbiljnije poluadaptacije fantazijskih igara s ploče na elektronski medij, fantastičnog *SSI-jevog AD&D* serijala itd. Bilo je to zlatno doba FRP-a. Potom se pojavio *Doom* pa *Duke* i, naravno, *Quake*. Uz časne iznimke, FRP scena je lagano odumirala i nastupilo je krizno doba. Mase željnje bezumne zabave i adrenalina tražile su krv, visokorezolutivnu, 16 bitnu, 3D ubrzanu. Mozak i mašta postali su tek neželjeni balast. No svo to vrijeme igrački entuzijasti i okušani *Westwoodovi* profesionalci stvarali su legendu - igru koja će žanr fantazijskih igara ponovno približiti igračima i na velika ga vrata vratiti na elektronske ravnice. Stvarali su igru za mase, stvarali *su Čuvare sudbine*. Dugo smo ih čekali, sada su konačno tu.

FRP za mase

Vjerojatno je jedan od razloga ovakvom trakavičastom razvoju i velik uspjeh prvog nastavka, *Lands Of Lore*. Ne želeći razočarati igrače prve uspješnice,



Weestwoodovci su igru razvijali polako i temeljito. Priča se dijelom oslanja na jedinicu, počinje u *Gladstoneu*, a glavni je junak *Sccotijin* sin (sjetite se stare gadure) koji je naslijedio neke majčine sposobnosti. Naime, stara je po volji mijenjala oblike (u vranu, u vuka itd.), dok je *Luthera* pogodio peh da se neovisno o vlastitoj volji, vremenu i mjestu, transformirao ili u čudovište koje *Predatora* zove *mali šmrkavi* ili pak u omanjeg glodavca veličine prosječne kune (životinje, a ne valute). Zbog *plemenitog* pedigrea i sitnih nestašluka, *Luther* se na početku budi u zatvoru iz kojeg će poslije uspješno pobjeći. Daljnjim igranjem razvija se priča u kojoj vam je primarni cilj steći kontrolu nad svojim prokletsvom, ali mnogo važnija, pozadinska fabula, znatno je ambicioznija i impresivnija. Naime, u priču su upleteni bogovi, koji se po svojem internom dogovoru nisu petljali u poslove ljudi. Naravno, sve dok *Belialu*, jednom posebice prgavom bogu, takav red stvari nije prekipio te je krenuo *Prometejevim* stopama. Svoja je petljanja zli *Belial* platio životom, ali je prije toga uredio svoje ponovno rođenje. *Belial* se ponovo rodio, krug se zatvorio a na vama je.. Paaa, znate već što... Nakon doista fantastičnog uvoda (impresivnog i grafički i zvučno) koji je ovdje integralni dio priče, dočekat će vas *Lutherova* bradata faca. Zahvaljujemo autorima što su konačno raskrstili s dosadnim i napornim istodobnim upravljanjem s više likova. Ostao je samo jedan, *Luther*, kojemu čak ne morate (a i ne možete) određivati karakteristike tipa dexterity, stamina, strength, wisdom i slično, nego kakav je, takav je. Krajnja pojednostavljenja svode se na to da *Luthera* obilježava energija, snaga, štit, jačina bliskog i dalekometnog oružja te snaga čarolije. User interface je također vrlo jednostavnan i logičan: što god pokupili, klikom na *Luthera,* automatski ćete staviti u inventiroj (a oružje i štit u odgovarajuće slotove). Sve predmete rabite desnim klikom (da, na *Lutherovu* bradatu facu), a tako ih spajate i kombinirate. Čarolije castate tako da prvo odaberete određenu kategoriju a potom pritiskom na miša odredite jačinu spella. Ne može biti jednostavnije. *Lutherom* upravljate kursorima ili mišom, tipka S baca čarolije, **F** služi za borbu, **I** je inventorij a **B** otvara torbu. Igrač se sada konačno može posvetiti samoj igri a ne beskonačnim i ubitačnim brigama tipa *shit, pa jel' njegov saving throw toliko velik da ga moj two-handed mitribil 3d15 magic sword ne može ni obrijati?* (Stari *AD&D* fanovi znat će o čemu govorim). Premda je takav pristup možda i svojevrstan odmak od samih korijena ovoga žanra (igara na ploči), pametan je tržišni potez u ovom brzom dobu **CONTROL** napucavanja i **ALT** strafinga. *Luther* s okolnim svijetom komunicira na (nažalost) predodređen i automatski način te tijekom razgovora nećete moći donositi neke važnije odluke.









Westwood je sa GOD-om stvorio novi žanr FRP-a: "FRP za mase". Ovo se ovisnicima o AD&D sustavu igranja baš i neće svidjeti, no igrači s "normalnih" prohtjevima će uživati u ovoj fantastičnoj igri.

Kombinacija digitaliziranih likova i računalne pozadine funkcionira sasvim pristojno, no neki su likovi digitalizirani u niskoj razlučivosti i malo boja pa vidno odudaraju od pozadine





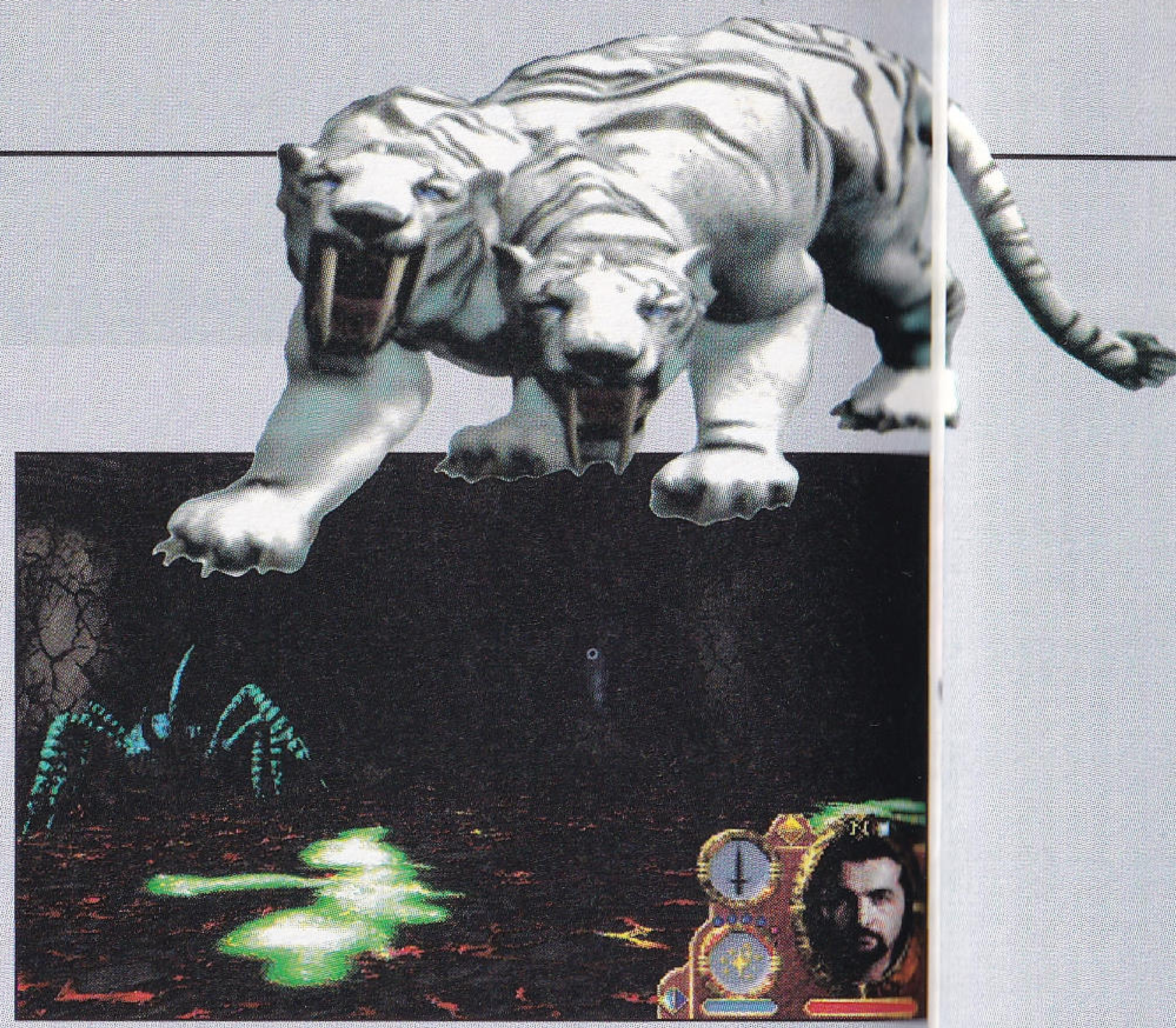
Sada nam se već i nameće usporedba *Landsa2 s Dagerfallom* koji mu je po ovim karakteristikama čisti kontrast, ali upravo zbog toga često gubi svoju konzistentnost i put. Osvrnimo se sada načas i na čarobne svjetove *Čuvara sudbina*.

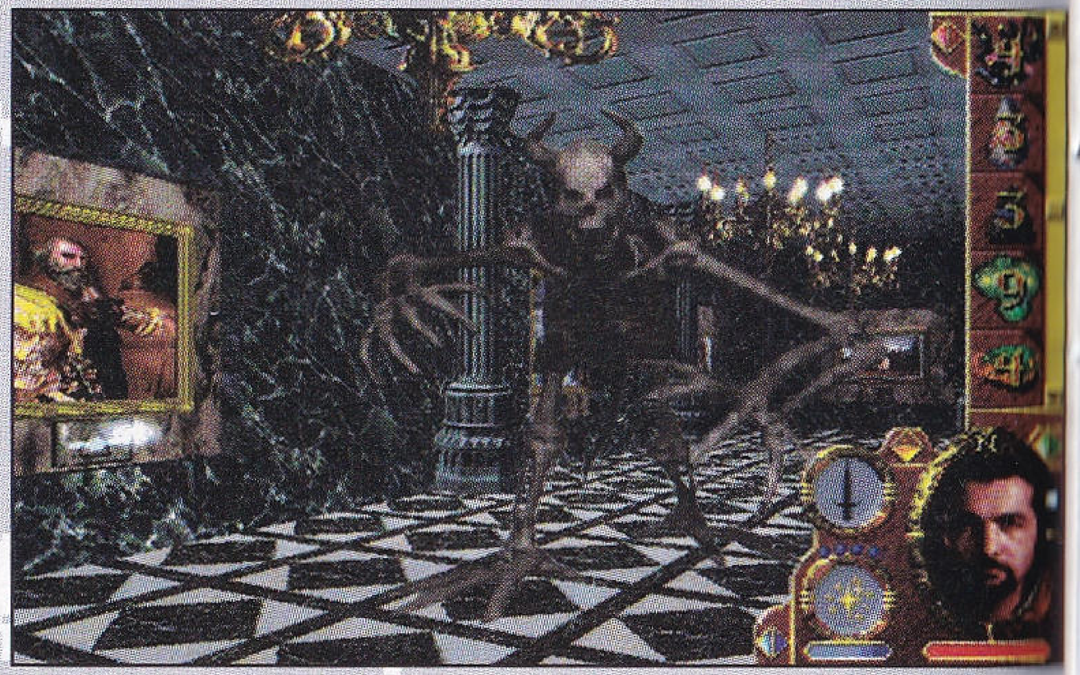
Alter ego

GOD je razvijan skoro 3 godine, i to se vidi. Štoviše, to ćete primijetiti čim pokušatite podići pogled ka ptici koja vam se zahvalno zakačila za vrat. Da, *Luther* pati od kronične ukočenosti vrata i u stanju ga je podignuti tek za kojih 45 stupnjeva. Razlog tomu je poprilično stari *Westwoodov* grafički engine koji bi bio prava maca prije godinu-dvije, ali sada ga slobodno možemo strpati u kategoriju između *Duke fake* 3D rutina. Najveći dometi su mu transparenti efekti i animirane teksture sa 2D animiranim (renderiranim ili digitaliziranim) neprijateljima. No nemojte odmah otići po vrećicu za povraćanje, *Westwoodovi* dizajneri i grafičari su i s ovako ograničenim resursima stvorili čuda. Čarobna riječ je, dakako, *level design*. Svjetovi *GOD-a* su toliko maštoviti i različiti, koliko detaljni i ugodni. Pazilo se na svaku sitnicu i baš ništa nije prepušteno slučaju. Otvorene livade su prepune života, pod vama će krckati grančice, a oko glave letjeti ptice. Sumporne pećine obasjane avetinjskim svijetlom rastopljene lave zamijenit će mračne tamnice pune izgubljenih duša. Doista, svakih pola sata naletjet ćete na nešto potpuno različito i svježe te se igranje nikada neće svesti na rutinu i monotoniju. Dodajte tomu s ukusom i pravilno integrirane *FMV* renderirane sekvence, atmosferičan zvuk i predivnu pozadinsku glazbu - dobit ćete jedinstven doživljaj uranjanja u ovu alternativno-virtualnu stvarnost. Ukratko, na *Landsu 2* vrlo su uočljivi tragovi vremena, ali i pečati uloženog truda i ljubavi.

Iskustvo koje se pamti

Igranje je stoga pravi užitak: lagano se šetkate od lokacije do lokacije, a cijelo vam je vrijeme na raspolaganju detaljnja autokarta tipa *Đuke*, a ima i vrlo korisnu *pin* opciju. Naime, na bilo kojem dijelu karte možete *pribevtati* svojevrsnu pribadaču, u koju si možete pribilježiti različite korisne informacije. Uz pomoć karte i kompasa, lako ćete se snaći i u najgušćim šumama *Drugog kontinenta*. Interakcija s okolišem je relativno dobra, bit će tu svega - paljenja jezera punog nafte, rušenja stropa na glave neprijatelja, razbijanje i pomicanje bačava, sanduka itd. Ponekad ćete čak morati posložiti više objekata jedan na drugi da biste







Protiv neprijatelja se borite oružjima sakupljenim tijekom igre te efektnim čarolijama. Jedan savjet: nemojte bacati predmete jer biste se kasnije mogli pokajati kada se ispostavi da ne možete dalje bez predmeta za koji niste znali čemu služi.

Tehnikalije

Ovisno o brzini i tipu vašeg stroja, podignite *Guardianse* u 320x200, 640x400 ili 640x480 rezi i to u *DOS* ili *Win95* modu, namjestite kvalitetu tekstura te uživajte u *MMX* podržanom ubrzanju (16-bitni fading i transparentni efekti). Inače, po kuloarima se priča da će *Westwood* uskoro izbaciti *3Dfx* patch za i ovako lijepu igru.



GOD dolazi na 4 CD-a krcata posebno komponiranom atmosferičnom new-age glazbom i prekrasnim animacijama radi kojih su se, inače renomirani, Westwoodovi grafičari dobrano oznojili. Inače, Westwoodov odjel za animacije je smješten na čuvenoj "rendering farmi" u Americi gdje tim visokoškolovanih profesionalaca svaki put iznova zadivljuje igrački svijet svojim postignućima u 3D Studio Maxu.

ALTERNATIVNO

DAGGERFALL

Bethesdina FRP ekstravaganca, pogonjena poznatim *X Enginom*, prepuna slučajno generiranih likova, questova, mjesta. Zbog nelinearnosti ponekad gubi fokus.

STONEKEEP

Još jedna igra vrlo dugo razvijana. Prekrasna prerenderirana grafika zalijepit će vas za ekran monitora.

DUNGEON MASTER 1&2

FRP biblija. Pogledajte kako se to nekoć radilo. OH-KATH-RA.

se npr. popeli na višu razinu. Sve to, naravno, činite jednostavnim potezima štakora. Što se tiče borbe, autorima je konačno sijevnulo: ne mora vas baš svaka vražja živina, patka, guska, krava, španjolska mušica, napasti čim vas vidi, već neprijatelji reagiraju tek kad su napadnuti. No takve će situacije biti česte jer oni uglavnom brane nekakav ulaz, dio puta

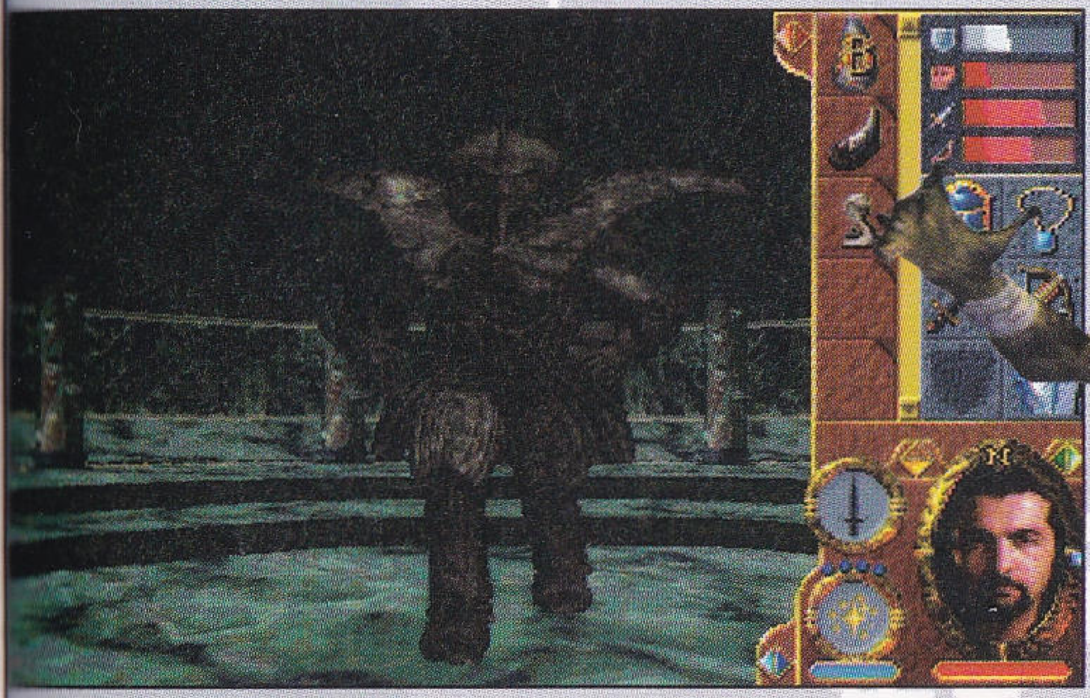
itd. *AI* nazočnih beštija nije ni tako loš. Ranjene mrcine često će potražiti spas u bijegu, tek da bi se vratili i dokrajčili vas u većem broju. Da biste izbjegli takve situacije, služit ćete se brojnim predmetima bilo standardnog ili čarobnog porijekla. Tijekom svojih putovanja nalazit ćete tipične FRP rekvizite - čarobne mačeve, lightnng kristale, power orbove itd. Sve ćete to rabiti u (nažalost) prilično linearnom i predodređenom razvoju igre. No da ne bi bilo zabune, u igri postoje brojne digresije (npr. *Dravacle museum*) i alternativni putevi, a o vama ovisi hoćete li ih posjetiti ili ne. Nagrada za dodatno istraživanje bit će u obliku kakvog snažnog oružja, scrolla ili čarolije. Zapamtite jedno: *Lands 2* je pravi *Tolkienski* svijet u malom te ga istražujte polako i temeljito (uostalom, to i je jedini način igranja fantazijskih igara) - isplatit će vam se višestruko jer je očito da su dizajneri *GOD-a* i sami zagriženi igrači pa su uspjeli predvidjeti većinu stvari koje bi prosječni igrač želio iskušati i učiniti. No, na kraju dana ipak ostaje činjenica da *GOD* s tehničke strane ipak kaska za konkurencijom (čekamo *Elder Scrolls 3*), stoga nema onaj završni, površinski sjaj koji bi igru učinio neodoljivom. No, to nikako ne ne znači da je nećete igrati s istim žarom i glađu kao kad ste je ugledali prviput. Sve u svemu, ovo je uistinu upadljiva igra koja će svojom atmosferom i dizajnom zagrijati srca pravih frpovaca i svih onih koji će to tek postati. Sa svojih dvadesetak nivoa za istraživanje i četiri CD-a puna vrhunske glazbe i *FMV* animacije svakako opravdava četrstotinjak kuna koje ćete umjesto na pivo veselo potrošiti kod vašeg prodavača igara.



Jedini, ali stvarno jedini, prigovor koji možemo uputiti GOD-u je pomalo zastarjeli grafički engine, no vjerujte mi da je to maksimum koji sam ikad vidio kod nekog fake 3D enginea. Teksture u visokoj razlučivosti su sve samo ne jednolične, često se mijenjaju, arhitektura i dizajn interijera i eksterijera su iznenađujuće bogati detaljima, a ne manjka ni transparentnih lightning efekata, dinamičnog osvjetljenja ni MMX podrške. Zaista impresivno. Navodno je 3Dfx patch već u izradi...



U ovoj igri je za svaku pohvalu dizajn nivoa: teško da će vam igranje brzo dosaditi jer svako malo se grafika kompletno mijenja, izmjenjuju se fantastični krajobrazi, tajanstvene pećine i megalomanski gradovi. Ukratko, nivoi stvarno uspijevaju vjerno oslikati svijet u kojem se događa priča.



Na kraju ćete se morati suočiti i sa zlim bogom Belialom. Neću vam upropastiti užitak igranja time da vam kažem kako ga možete ubiti...







Neprijatelji u GOD-u su zaista raznovrsni i grafički izvrsno riješeni. No, ono što najviše oduševljava je njihov AI: ranjeni protivnici se bore manje agilno, a često će dati petama vjetra ne bi li pozvali pojačanje. Zanimljivo je što vas neki stvorovi neće dirati ako vi ne dirate njih, nego idu normalno svojim putem. Neki su toliko specifični da uopće ne obraćaju pozornost na vas, no ako ih dirnete, tada vas po kratkom postupku zatuku.

Guardians of Destiny
Westwood Studios

Igrano na:	P133, 32MB
Grafika:	84%
Zvuk:	95%
Igrivost:	90%
Min. konfig.:	
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**93%**


Vrhunska MREŽNA oprema!
SVEC
LAN & Connectivity
Maloprodaja
Veleprodaja
Povoljno
Odmah dostupno
JANUS
CHIPOTEKA
Ekskluzivni zastupnik za Hrvatsku
Zagreb:
Trg J. F. Kennedya 6
tel. 01/233 88 44
fax. 01/21 65 44
Split:
R. Boškovića b.b. (Prima 3)
tel. 021/31 32 55
fax. 021/56 10 39
Rijeka:
Laginjina 4a
tel. 051/22 78 48
fax. 051/22 79 20


ER TEH
D.O.O.
10 000 ZAGREB, Kontakova 12
Tel./fax: 01/213-578, tel: 01/211-322
e-mail: er-teh@zg.tel.hr
PC KONFIGURACIJA
Pentium Intel - 166 MHz MMX
RAM - 16 Mb
HDD Western Digital - 2.0 Gb
Color mon. 14" ADI E30 digitalni
Windows 95 OEM SR2
MJESEČNA RATA:
349 kn x 24
DOPLATA ZA MULTIMEDIJA KIT
• zvučna kartica 16 bit
• CD ROM 16x
• zvučnici 40W
43 kn x 24
Microsoft dealer
CIJENE SU MALOPRODAJNE
MOGUĆNOST PLAĆANJA U 12, 18, 24 I 36 RATA


novi macintosh
Voćarska 3
tel 455 6146
tel/fax 463 5679
e-mail: filex@zg.tel.hr
http: www.filex.hr
Mac OS 8
FILEX d.o.o.
Ovlašteni Apple prodavač


HARD DISK
IBM
NAJBOLJI NA TESTOVIMA
CREATIVE
sound blaster
USRobotics
internet na 56k
matrox
video kartice
ASUS
matične TX ploče, kontroleri
DEUS
Zgreb, Potočani 8
tel.45 53 610 fax.45 53 615
http://www.deus.hr info@deus.hr

RETRO 97

HACKER

INTRO 98

Kraj je godine. Vrijeme je da se svi u redakciji bacimo na posao - iščeprkamo sve ovogodišnje zanimljivosti i predstavimo ih na jednom mjestu. Uživajte...



Još je jedna godina, možda najburnija do sada, u svijetu računalnih igara iza nas. Bilo je tu svega i svačega. Kako je snaga standardnih konfiguracija rasla, tako su rasli i zahtjevi igrica. Iskristaliziralo se i razvilo novo tržište, tržište 3D akceleratora. Od početnog mnoštva kartica, do kraja trke došle su samo dvije (vrste), one s *PowerVR* čipom i moćne *3Dfx* zvjerke. Iako je na strani *PowerVRa* cijena i jednostavnost, računalna je industrija je dala puno veću podršku *3Dfx* temeljenim karticama. Na uvelike uzburkanom tržištu real time strategija stvari su se zakomplicirale, no čini se da je pobjednik na vidiku. Teško da će *RTS* igre ubrzo dogurati mnogo dalje od *Total Annihilationa* (živim za taj dan, koji će, nadam se, osvanuti dolaskom već davno najavljivanog pravog nastavka Command&Conquera, igre kojoj se zna samo ima - Tiberium Sun). Što se tiče Doom klonova, ni njih nije nedostajalo. Daikatana, iako pompozno najavljivana, nije izašla (čekamo Uskrs), a Quake 2 je u prodaji dok ovo čitate. Hexen 2 je pokazao što Quake engine može, a Dark Forces 2 nas je još jedanput uveo u svijet Jedija, i sile. Ne smijemo zaboraviti ni Shadow Warriora, nastalog po iskušanom Duke Nuk'em receptu. Bio je tu i pompozno i dugo najavljivan Dungeon Keeper, Diablo, Lands of Lore 2. Iako ograničeni prostorom i vremenom, potrudili smo se i još jednom samo za vas načinili izbor igara koje su nam se dogodile u ovoj godini.

Napomena: uvrštene su igre izašle do 20.11.1997.

3D Realms / Apogee

www.3drealms.com
www.apogee.com

Blood

Ovaj je igra temeljena na *3D Realmsovom Build* engineu. Bila je dugo iščekivana, a na kraju je doživjela slab odaziv kupaca. Jednostavno preveli-ka brutalnost, nasilje i neukus na jednom mjestu. Naravno, uvijek je bilo bolesnika koji su je ipak igrali. Osim toga, igra je i iznimno teška (a kap koja je prelila čašu i natjerala me da je ovako izvrijeđam je nepostojanje *3Dfx* podrške!?). Ipak, ako ništa drugo, igra je nominirana za najbrutalniju igru godine, no i tamo je izgubila od zna se (ne to) *Carmageddona*.

Death Rally

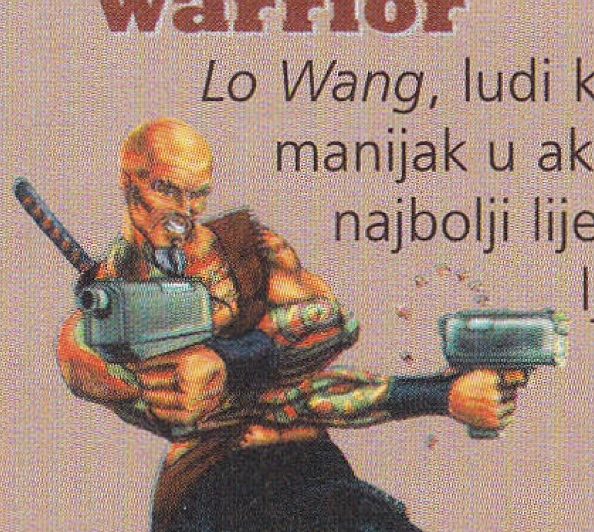
Death Rally je procesorski nezahtjevna utka automobilčića kojima upravljate iz ptičje perspektive. Vas i vaše prijatelje će već nakon prve odigrane staze prikovati noćima uz ekran računala. Jedinstven način rangiranja igrača i kupovanja poboljšanja, uostalom kao i novih automobila, te prekrasna 2D/3D kombinirana grafika ostavit će vas bez daha. Male sitnice, kao uništavanje tuđih automobila i slični mutni poslovi samo su šlag na tortu.

Star Gunner

Star Gunner je igra koja je skinula *Raptora* s trona side scrolling svemirkih pucaljki gdje se već fino ugnijezdio i živio godinu-dvije. *Apogeeovi* vrsni programeri ni ovdje nisu podbacili stvorivši malo zahtjevan i vrlo igriv festival pucačine. Igra sadrži brdo poboljšanja, još više neprijatelja, a kao posebna nagrada, čeka vas desetak velikih bossova. Jednostavnost, igrivost, niska reza (beeeeeeed) - *Star Gunner*!

Shadow Warrior

Lo Wang, ludi kosooki manijak u akciji je najbolji lijek svim ljubitelji-



ma *Dukea 3D*. Sarkazam u neograničenim količinama, mnoštvo oružja za mesarit protivnike, i krv do koljena glavni su aduti ove igretine.

Accolade

www.accolade.com

Test Drive 4

Nakon nešto duže stanke u *Test Drive* seriji (ako ne računamo *Test Drive: Off Road*), *Accolade* se ohrabren velikim napretkom računalne grafike odlučio na izdavanje četvrtog nastavka svog nekadašnjeg megahita. Hardversko 3D ubrzanje učinilo je svoje i grafika je doista prekrasna.

Activision

www.activision.com

Interstate 76

Ove godine *Groove* se vratio na velika vrata. Svi su odjednom opet slušali stari crnački disco zahvaljujući *Activisionu* koji se s *Interstateom* pridružio trendu automobilske makljaže u stilu sedamdesetih. Jedina je zamjerka mali broj misija, a sve pohvale genijalnom multiplayer modu. Posebna pozornost posvećena je realnosti ponašanja automobila. Zgodna igra, iako ponegdje malo tupa na rubovima. Posebna pohvala dizajnerima američkih čudovišta od automobila.

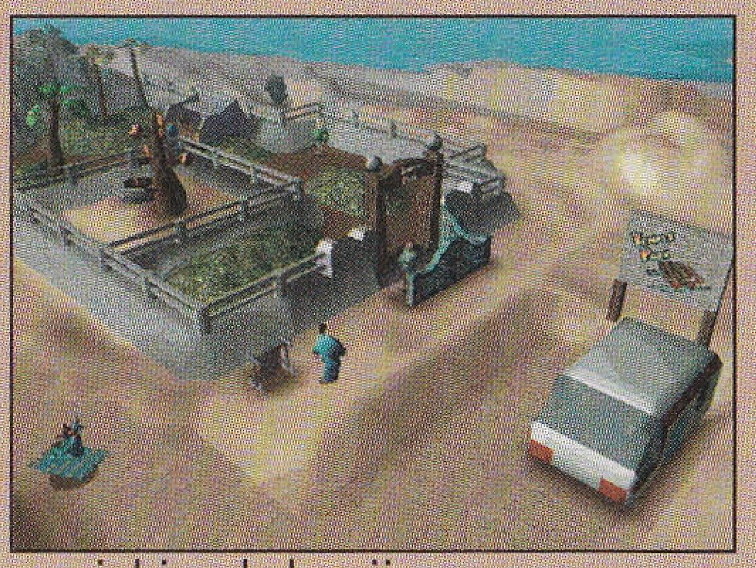
Adeline Software

www.adeline.com

Little Big Adventure 2: Twinsen's Odissey

Nastavak avantura legendarnog *Twinsena*. Sve je tu: zanimljiva priča, mnogo humora, prekrasna grafika i kvalitetan zvuk. Revolucionaran je pristup promjene kuta gledanja kamere na





vanjskim lokacijama. Nenormalno brzo vas uvlači u svoj svijet. Spaja najbolje iz *Maria 64, Tomb Raidera*, *Prince of Persia* i dodaje još mnogo svog, izvornog, novog! *LBA 2* jedna je od rijetkih igara koja je zasjenila svog prethodnika! I kad bi bio jedini, to bi bio dovoljan razlog da je stavimo na ovogodišnji TOP 10. Jedina zamjerka bi se odnosila na *Twinsenove* vrste koje previše sliče *Sporty Spice gal*.

Blizzard

www.blizzard.com

Diablo

Igra koja je označila početak novog doba u svijetu računalnih igara, doba roleplayera *Diablo* tipa. Nastao na izometrijskom pogledu legendarne *Ultima* serije, ojačan generatorom tamnica koji vam nikada neće napraviti dvije iste tamnice, *Diablo* se doista može nazvati legendom. Kome god nije bilo dosta, mogao se okušati i na Internetu, uključiti se u neki od brojnih klanova, ili jednostavno biti *PK* (*player killer*). Mnogi su mu zamjerali što *"treba nekoliko tisuća puta klikati na miša da bi ga se prošlo"*, no baš su ga oni prošli barem tri puta. Prekrasnu grafiku i odlične zvučne efekte ne treba ni spominjati, to se podrazumijeva kod igre nominirane za igru godine!

Blue Byte

www.bluebyte.com

Archimedian Dynasty

Tipičan scenarij. Nakon nuklearnog holokausta Zemlja postaje zagađena za život pa se ljudi, zaključivši da je migracija u svemir korištena u



previše igara, odlučuju preseliti u morske dubine. Mnoštvo kolonija sa svojim sustavom vrijednosti, moćne korporacije i gusari oblikovali su podmorsko društvo. Kvaziinteraktivnost i *Wing Commander* način igranja (misija pa razgovori u bazi) provjeren je recept i neće vas iznevjeriti.

Cavedog Entertainment
www.cavedog.com

Total Annihilation
Konačno, pojavila se igra koja je zaklala *C&C*! Najbolja *RTS* svih vremena. Više pročitajte u opisu *Daria Rakovca* u ovom broju!

Eidos Interactive
www.eidos.com

Speed Deamons
Eidos je još jednom učinio čudo i iz onoga što je u početku bilo običan *Iron Man* klon napravio gotovo instituciju. Odlični programeri i ovom genijalnom trkom autića iz ptičje perspektive dokazuju svoje besprijekorno poznavanje stvaranja kvalitetnog programskog koda.

Tomb Raider 2
Konačno, u božićnom vrtlogu, *Eidos* je izbacio službeni demo nastavak hita koji ih je vinuo iz anonimnosti u sam vrh igračke industrije. Osim što su zaradili brdo love, na velika su vrata uveli glavni ženski



lik u jednu avanturu. Iako su neki bili protiv, ispalo je da je to bio najbolji potez *Eidosovaca* u karijeri. *Tomb Raider 2*, zajedno sa *Larom Croft 2* zaobljenijom nego ikad, je pred vratima...Oi! *Let's go adventuring!*

Electronic Arts
www.ea.com

FIFA 97
Ovo je bio najbolji nogomet koji ste mogli zairati na PC-ju ili na brojnim konzolama dok prije mjesec dana nije stigla *FIFA '98* i opet za tri dužine nadmašila protivnika. Devedesetsedmica je postavila nove standarde u kvaliteti grafike, zvuka, igrivosti, ali je i procesorski gladnija. Mnogim freakovima ovo je bila jedina i najbolja igra u prošloj godini! Nema 3D podršku..

NHL 97
Hokej godine *Electronic Arts Sports Divisiona*. Vrhunska produkcija i mnogo uloženog novca u razvoj igre i reklamu jednostavno ne mogu podabaciti. Jedini bolji hokej je *NHL 98*, čija je glavna prednost 3D ubrzanje, a opis je negdje sakriven na stranicama ovog broja.

Moto Racer
Moto Racer je, kako mu i samo ime kaže, simulacija dvokotačnog utrkivanja. Igra se sastoji od dva moda, vožnje nabrijanih brzinskih zvijeri ili akrobatski nastrojenih krosera. Prokleto dobro napravljano upravljanje i munjevita grafika učinili su ovu igru velikim hitom. Napomena: Igranje ove igre bez igraće plaice je kao da je niste niti grali!

Beasts& Bumpkins
Igra srednjovjekovnog ugnjetavanja, parenja primitivnih smrdljivih seljaka i borbe protiv nemilosrdnih zmajolikih stvorenja koja svako malo odluče kamenim groamdama speglati vaše selo. Simulacija života jednog polubogapolufeudalca. I to prokleto dobra! Kvalitetna ideja, izvedba i prezentacija!

Bullfrog
www.bullfrog.com

Theme Hospital
Nešto posve novo od tvoraca legendarnog *Theme Parka*. Sve vam bolnice izvana ulijevaju povjerenje. Sigurno ni u najluđim snovima niste sanjali kako je biti upraviteljem bolnice. Često treba pristati na kompromise (npr. liječiti ljude još neprovjerenim lijekovima, testirati nove metode liječenja na živim bićima) da bi se ostvarili dovoljni prihodi za kakvo-takvo funkcioniranje bolnice. Sve će te to naučiti u ovoj igri. Naglasak je na strategijskom raspoređivanju prostorija i raznih godiesa za pacijenta da bi sve išlo kao na proizvodnoj vrpci. Nemojte započeti, guta slobodno vrijeme ko ludo.

Dungeon Keeper
Dungeon Keeper je vjerojatno najiščekivanjija igra u povijesti kompjutorskih igara. Istina, donio je *DK* mnogo toga novog izašavši, konačno, ovog ljeta, ali nekako smo očekivali više. *Keeper* će vas naučiti da je dobro činiti zlo, a kada to naučite, onda svoje zle porive iskaljujete na posjetiteljima vaše predivne tamnice koju sami izgrađujete. Igra svježe ideje, ali malo zastarjela u nekim aspektima (zbog dugog razvoja).



Gremlin Interactive
www.gremlin.co.uk

Sand Warriors
3D pucačine tipa *Hellbendera* pokušale su ove godine zaživiti, ali odaziv igrača je bio dosta slab. Odličan primjer ovog žanra su *Sand Warriors*. Stargate scenarij (stari Egipat susreće modernu tehnologiju). Ispunjavanjem misija i zadataka raste vam malo-pomalo rank, sve do *"velikog spasitelja vašeg matičnog planeta i okolnih."* Sam vrh žanra i po osobnom mišljenju nezasluženo slab odaziv tržišta!

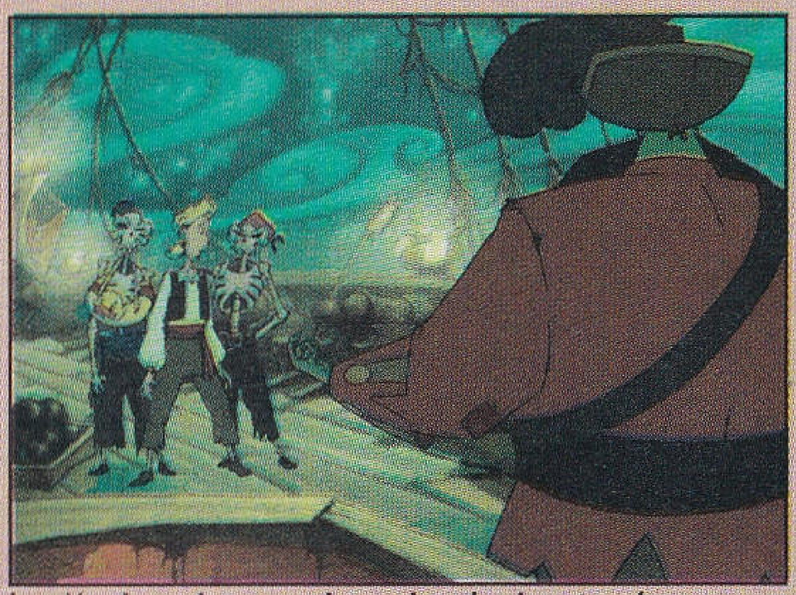
Interplay
www.interplay.com

Atomic Bomberman
Mnogim igračima je legendarni *DynaBlaster* oduzeo sate i sate. Kako je igra već zastarjela, *Interplayovci* su izdali obnovljenu verziju pod imenon *Atomic Bomberman*. Bombardiranje frendova nikad nije bilo ovako zabavno! Mračna igrivost, jedino što nema *campaign* moda nego samo *skirmish*.

LucasArts
www.lucasarts.com

X-Wing Vs. Tie Fighter
Dvadesetogodišnjica pojavljivanja *Star Wars* fanatizma rezultirala je hiperprodukcijom računalnih igara sa *SW* tematikom. *X-Wing vs. Tie-Fighter* prvenstveno je zamišljena kao grafički i zvučno osvježena kombinacija *Tie Fightera* i *X-Winga*, prijašnjih *LucasArsovih* hitova, s debelim naglaskom na multiplayeru. Upravo to je jedini njen nedostatak: krajnje razvodnjen single player mod i nedovoljna zaraznost da prestigne umreženog *Quakea*, ili *Duke 3D*.

The Curse Of The Monkey Island
Treći nastavak najbolje avanture svih vremena. Vjerujte nam na riječ, do sljedećeg broja, kad ide opis: *LucasArts* nije podbacio, a majmuni su smješniji, igriviji i tehnički dorađeniji nego ikad. Za



kašnjenje opisa je kriv *Luka Mihaljević* kojeg smo zato dobro namlatili - previše se igrao (*"Ne dižem se dok ga ne pređem!!"* i nije mislio na deadline (šalamala). Legenda...

Outlaws

Hrabri *Artsovci* su se odlučili na krajnje riskantan potez krenuvši u razvoj 3D enginea. Rezultat su neki od najboljih 3D FPP-a godine. Ovdje spadaju i *Odmetnici*, FPP vestern tematike i iznimne ugođajnosti. *Outlaws* je jedna od rijetkih igara koje podržavaju 3D zvuk softverski emuliran *Aural 3D* algoritmima ili putem posebne 3D PCI utemeljene zvučne kartice (npr. *Diamod Monster Sound*), kakvih ćemo se nagledati u devedesetosmoj.

Dark Forces 2: Jedi Knight

Ono što su svi čekali, konačno se pojavilo. Od *Outlawsa* su *Lucasovci* dodatno poboljšali svoj 3D engine bubnuvši ga u totalu 3D okolinu. No, u ovoj igri nije stvar u grafici, zvučnim efektima ili animacijama. Naglasak je na igrivosti, genijalnoj priči, autentičnoj *Star Wars* atmosferi. Bez daljnjega



ovo je najkvalitetnija u seriji *Star Wars* igara svih vremena!

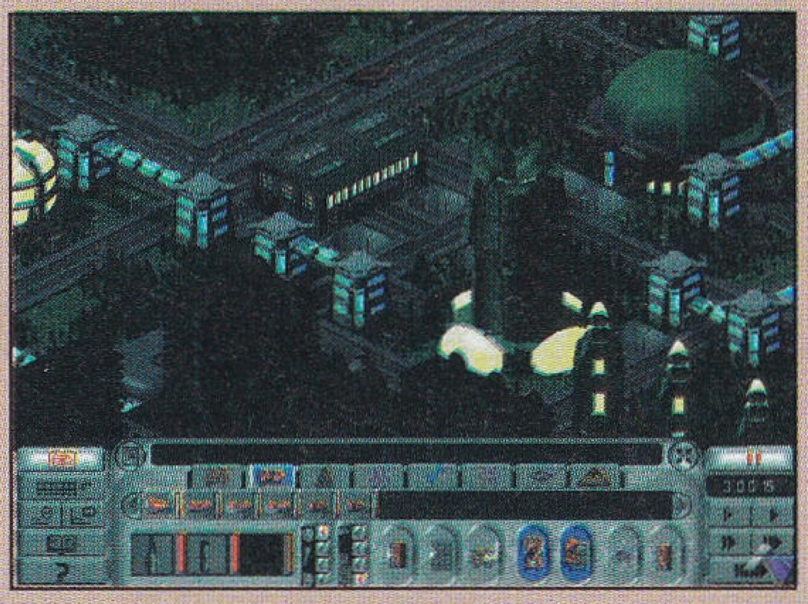
MICROPROSE
www.microprose.com

Master of Orion 2: Battle Of Antares

Za ono što se činilo kao samo jedan u nizu dosadnih nastavaka (čast iznimkama) kojima smo bili bombardirani ove godine, ispalo je igra vrhunske igrivosti i adiktivnosti. Mnogo rasa, svemirska diplomacija, odlična atmosfera, invatorski način svemirske borbe (slično *Star Controlu*). Sve ove karakteristike čine je natjecateljem za strategiju godine. Kao vrlo zahvalan protivnik pokazao se *AI*, a za one nikad zadovoljne tu je i igranje preko Neta.

X-Com 3 : Apocalypse

X-Com 3 je bio jedna od najiščekivanijih igara ove godine. Ono što se od njega očekivalo, on je i ispunio! Dao nam je sve što očekujemo od nastavka neke igre! Sve je poboljšano, a poglavito igrivost, priča je dublja, ispravljane su greške prošlih nastavaka, ubačen je jedan potpuno novi segment, real time mod, oko kojeg su se lomila koplja, ali se na kraju pokazao iznimno korisnim (bržim od potez po potez moda). Uočivši uspjeh koji je polučila treća inkarnacija *X-Com* serijala, Microprose se odlučio na novi nastavak.



MINDSCAPE
www.mindscape.com

Megarace 2

Lance Boyle se vratio pojačan prsatom pratiljom. Ova je igra predstavnik u posljednje vrijeme ne baš popularnog pristupa trkaćim igrama. U realtimeu se renderiraju automobili, dok je staza jednostavno animacija koja se vrti izravno s CD-a. Mnogo nedostataka, ali i više nego impresivno. Pojavom 3D ubrzivačkih kartica ovaj pristup je u potpunosti iskorjenjen. Ipak, *Megarace 2* je igra vrijedna spomena po atmosferi koju stvaraju *Boyle* i *ona njegova*.

NOVALOGIC
www.novalogic.com

Comanche 3

U trenutku pojavljivanja, *Comanche 3* je bio vizualno najprivlačnija i hardverski, možda, najzahtjevnija igra. Ako očekujete čistu borbu i gotovo revolucionarnu detaljnost helikoptera, nećete biti razočarani. Nema priče, nema 3D podrške. Razlog spominjanja više je radi prvom nastavka koji je u svijet PC-a uveo gouraud sjenčanje, a *C3* je, moglo bi se reći, doseg ove tehnologije. *Eyecandy* i ništa više.

PAPYRUS
www.papyrus.com

Nascar 2

Amerikanci su posebna vrsta. Jedino oni mogu biti cijeli dan na užarenom trkalištu gledajući automobile koji se urnebesnim brzinama naganjaju po ovalnoj stazi. Ako želite otkriti barem dio čari, zaigrajte malo ovu igru. Sam vrh neubrzane 3D grafike. Poseban užitak pruža vanjski pogled na nesreće izazvane ludom vožnjom, npr. u suprotnom smjeru.

PSYGNOSIS
www.psygnosis.com

Formula 1

Godinu dana je *F1 Grand Prix 2* bila najbolja simulacija formule. Konačno je dobila dostojnog protivnika koji, iako je ne šiša u realnosti, dere je u grafici i igrivosti. *Formula 1* je prva igra koja je kao uvjet pokretanja postavila 3D ubrzivačku karticu sa 4 MB RAM-a. Slovi kao jedna od najboljih igara tog žanra na *PSX-u*.



Discworld 2

Jedan od najsmješnijih avantura godine! Po drugi ste put u ulozi *Rincewinda*, čarobnjaka u usponu. U cijeli se slučaj uključila i smrt. *Montypythonovski* utjecaj nezaobilazan je i uvelike poboljšava ukupni ugođaj, nasmijat će vas do suza. Neke od glavnih odlika su joj prekrasna rukom crtana grafika, veliki prekrasni animirani likovi, nešto skromniji hardverski zahtjevi. Na pojedinim je mjestima malo konfuzna i prilično teška, ali vam je ondje u pomoć priskočio *Dario Rakovac* svojim prohodom!

RAVEN SOFTWARE
www.ravensoft.com

Hexen 2

Ravenovci su sagradili nastavak svoje RPG/FPP igre na *Quake* engineu poguravši ga doista do krajnjih granica. *Hexen 2* je nakratko carevao, a onda se pomalo utopio u moru božićnih igara. Jednom kad vas uvuče u svoj svijet, nema više izlaska prije nego stignete do kraja. Grafika je sve ljepša što ste duže u igri!



ROWAN SOFTWARE
www.empire.co.uk

Flying Corps

Ukratko, najbolja simulacija starinskih zrakoplova. Nedavno izdana *Gold* verzija uključuje i 3D podršku koja će ovu legendarnu igru učiniti još ljepšom i igrivijom! Nema ovdje nikakvih radara, ni auopilota. Morate se pouzdati u vlastite oči ili ćete zalutati leteći prekrasnim krajolicima. Iznimno zahtjevna igra

koja će i iskusnim igračima biti tvrd ali sladak zalogaj.

SCI
www.sci.com

Carmageddon



Carmageddon je igra koja je zabranjena u Engleskoj radi svoje brutalnost. Previše krvi, rekli su hladni Englezi. Vi kao glavni lik se ne slažete s njima i odlučujete krenuti u žetvu pješaka po ulicama. Bit će krvi do blatobrana, razbijenih automobila preko krova. Mnogo zabave i najbolja fizika automobila svih vremena. Pobjednik u kategoriji najbrutalnijih igara, i jedna od deset najboljih igara godine!

SEGA
www.sega.com

Virtual Fighter 2

Došao je i taj dan, PC je dočekao svoju prvu šoru koja vizualno i igrivošću može konkurirati suparnicima sa konzola. Najbrža i najigrivija PC tučnjava dosad. Jedini je problemčić u prevelikoj hardverskoj zahtjevnosti ako se odlučite na igranje u 16-bitnom modu.

Shiny Entertainment
www.shiny.com

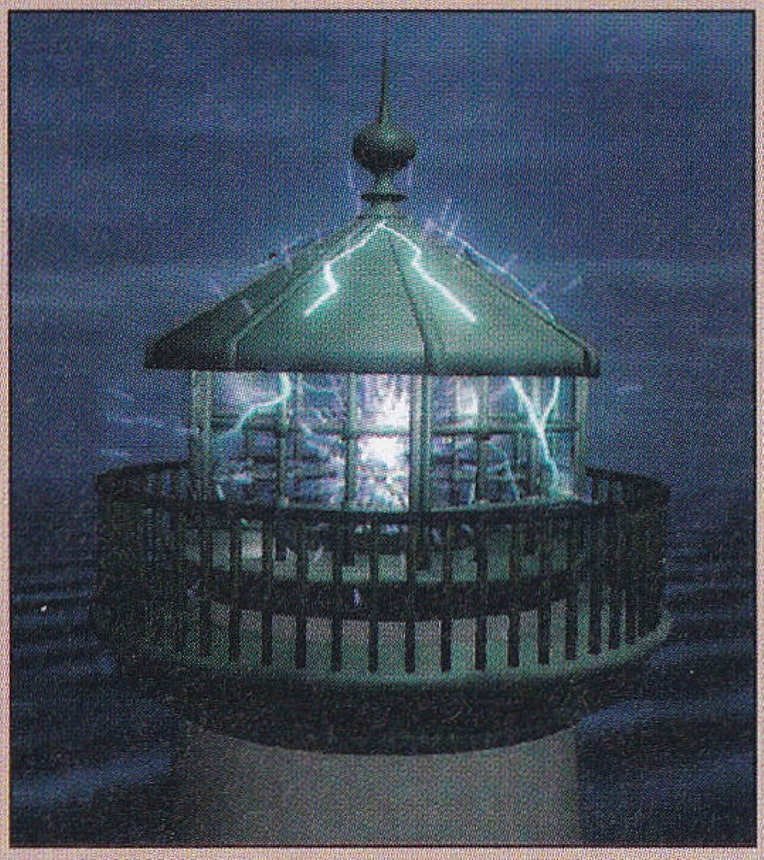
MDK

MDK, igra čudnog imena, bila je presedan što se tiče grafike u svijetu igara. Glatka, savršeno isprogramirana grafika bila je poslastica za sve, pa i vlasnike nešto slabijih strojeva. Posebno je atraktivan slobodan pad na početku svake misije. Igra predstavlja sam vrh neubrzane 3D grafike.

Sierra
www.sierra.com

Lighthouse

Vjerojatno najbolja *Sierrina* avantura stavlja vas u ulogu pisca kojem je genijalni naučnik povjerio svoju kćer na čuvanje. Problemi počinju onog časa kad vam je otmu stvorenja iz druge dimenzije za koju je vrata napravio sam naučnik. Prekrasna grafika i myst-ična atmosfera. Jedina primjedba je manjak ljudskih stvorenja u igri.



SSI
www.ssi.com

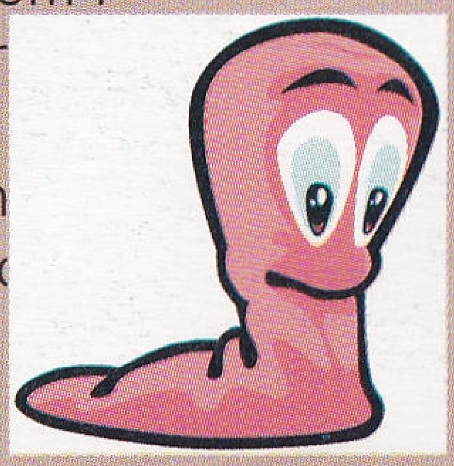
Panzer General 2

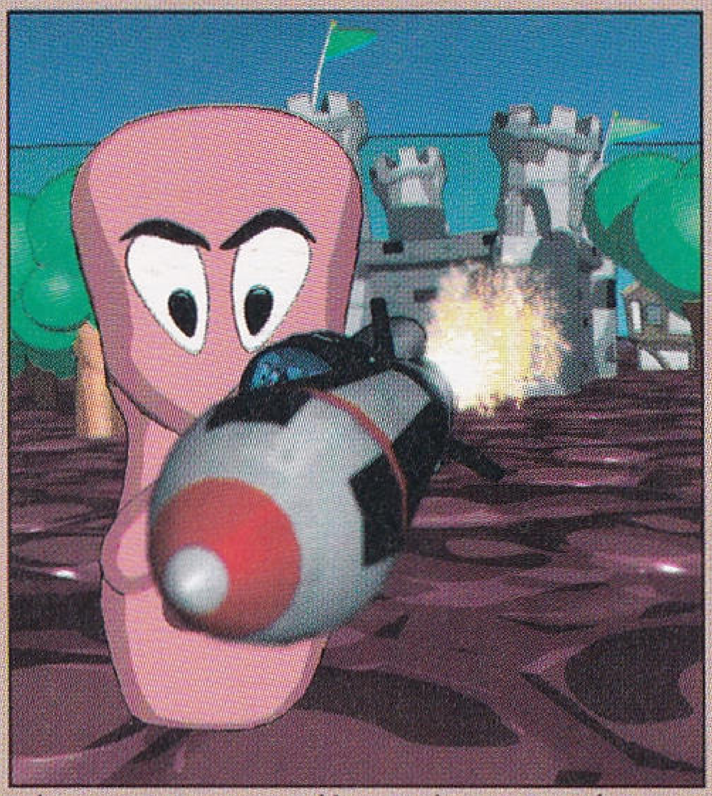
Nakon raznih varijacija (*Fantasy General*, *Star General*, *Pacific General*) na temu jednog od najboljih strategijskih enginea ikad stvorenih, izašao je nastavak originala! Uvelike poboljšana grafika i stari, provjereni temelji s dodanim brojnim sitnim elementima koji život znače čine od ovog nastavka siguran hit!

Team 17
www.team17.com

Worms 2

Daaaaa, *Crvi* su se vratili. U novom su izdanju opasniji, smješniji, osvetoljubiviji, naoružaniji, ljepši - ružičastiji neko ikad prije. Zacrvajmo se punom parom i preko Intern *Worms 2* u punosti je n igra, cijeli k promije-





njen. Nagrađivani, urnebesno smiješni, prokleto igrivi prvi *Wormsi* u potpunosti su preporođeni. Osim što su tehnički nevjerojatno poboljšani, mnoga nova oružja i ostale sitnice koje život znače jamče još veću igrivost!!! Stare pikselaste crve zamjenjuju živi, nešto veći, visokorazlučivi.

Ubisoft
www.ubisoft.com

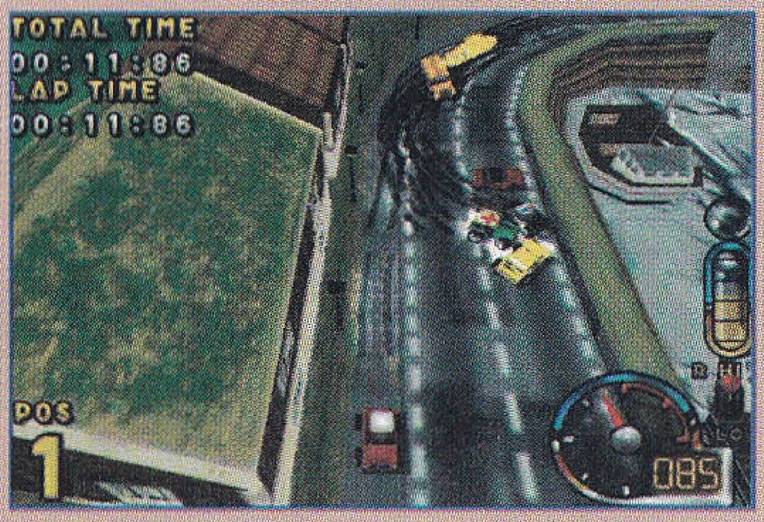
Pod

Iako ocijenjen s bijednih **77%**, *Pod* je ipak zaslužio da bude uvršten među igre po kojima ćemo pamtiti 97. godinu. Bila je to jedna od prvih igara s iznimno kvalitetnom 3D podrškom - *3Dfx*, *Direct3D*, *MMX*, svi su tu! Potpuno nezanimljiva priča i scenografija staza očigledno inspirirana LSD halucinacijama ipak ne umanjuju brzinu, igrivost ni igrivost split screen moda za dva igrača.

UDS
www.uds.com

Ignition

Baš kada smo pomislili da su *Speed Demons* sam vrhunac *Iron Man* klonova, pojavio se *Ignition*. Svojom 100-postotnom 3D grafikom, prekrasnim modelima i detaljnim stazama, ova igra odskače daleko od konkurencije i trenutačno je najjednostavnija, najadiktivnija, ukratko najbolja trkaljka na tržištu!



Virgin
www.vie.com

Screamer 2

Nastavak lude i superbrze 3D auto utrke kratko je gospodario, a onda su počele dolaziti igre sa 3D hardverskim ubrzanjem. Ovu igru mnogi su shvatili kao PC odgovor na prehvaljeni PSX-ov *RRR* (*Ridge Racer Revolution*). Vjerojatno jedina mana su mu bili astronomski hardverski zahtjevi.

Toonstruck

Luda avantura nastala kombiniranjem nacrtanog i materijala snimljenog s pravim glumcima (glavnog lika glumi *Christopher Lloyd* poznat iz trilogije *Povratak u budućnost*). Vrhunska produkcija i inovativna ideja priskrbili su ovoj avanturi mjesto među velikima i kvalifikaciju za avanturu godine. Igra je možda malo neprimjerena mlađima od petnaest godina, najprije zbog težine, ali i zbog humora namijenjena nešto starijoj publici (što će vjerojatno privući više 15-godišnjaka nego*Virginove* reklamne kampanje.)

Westwoood
www.westwood.com

Lands of Lore 2

Još jedna u nizu igara megalomanske produkcije. Četiri CD-a beskrajnih zemalja, prekrasne grafike, vrhunske igrivosti i dosad neviđene ugođajnosti u igrama ovoga tipa. Više u temi ovog broja!

Blade Runner



Najiščekivanija revolucionarna avantura godine konačno je došća i u našu redakciju. Dojmovi svih koji su je vidjeli mogu se opisati jednom riječi: ge-ni-jal-no! Detalji slijede u siječanjskom broju u kojem je ova odlična igra tema broja.

1997. je vjerojatno bila najproduktivnija godina kad je riječ o računalnim igrama. Razvoj posebnog 3D hardvera nakratko je uspio utažiti procesorku zahtjeve u igricama i izgleda da se konačno igranje na PC-u počinje pretvarati u pravu uživanciju. Ove smo godine od proizvođača softvera dobili uistinu mnogo, a u sljedećoj očekujemo još više. Prekopali smo nove press-kitove, temeljito proučili materijale dostupne na Internetu i pripremili kratke opise, po našem mišljenju, najboljih igara u sljedećoj godini.

ACCLAIM
www.acclaim.com

Forsaken

O ovom *Descent 2* klonu mogli ste već čitati u najavama. Glavni razlog njegova uvrštavanja na ove strance je prekrasna grafika, iako idejno nije ništa originalniji od prastarog *Descenta*. 3D kartice će u ovoj igri biti iskorištene do maksimuma.



ACTIVISION
www.activision.com

Heavy Gear

Mechovi su po treći put u akciji. Iako *Activision* prekida sa *Mech Warrior* igrama (zbog nekakvih problema oko copyrighta), svoju zlatnu koku, velike borbene robote neće tek tako napustiti. *Heavy Gear* nastavlja tradiciju. Najveća poboljšanja će se i ovdje, naravno, odnositi na grafički aspekt igre. Neće im biti lako jer je dosta proizvođača najavilo svoje *Mech* igre za 1998, a najveći će im konkurent biti tvrtka od koje su i izgubili pravo na ime *Mechwarrior*. Želite li okusiti što vas čeka u *Heavy Gearu*, skratite si vrijeme gledajući promotivni movie trailer koji se nalazi na *Hack CD-u*!



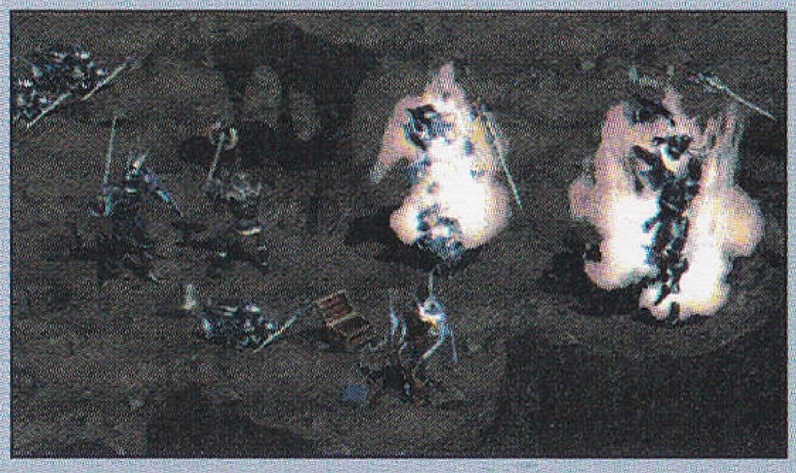
Mech Warrior 3

Mech Warrior se vratio matičnoj kući. Nova igra sadržavat će velik broj novih mecheva, šminkerskiju grafiku nego ikad i nešto drugačiji interface. Već i ova prva verzija priče odiše uzbuđenjem. Godina je 3058. i upravo bukti rat između dvaju moćnih klanova, *Kurita* i *Smoke Jaguara*. Birat ćete stranu, a iza svake se krije pomno razvijana i nadasve interaktivna priča. Igrat ćete najčešće u grupi s četvoricom pratilaca, a akcije neće nedostajati! No, igra je tek u ranom stadiju pa je možete očekivati tek u drugoj polovici '98.

BLIZZARD
www.blizzard.com

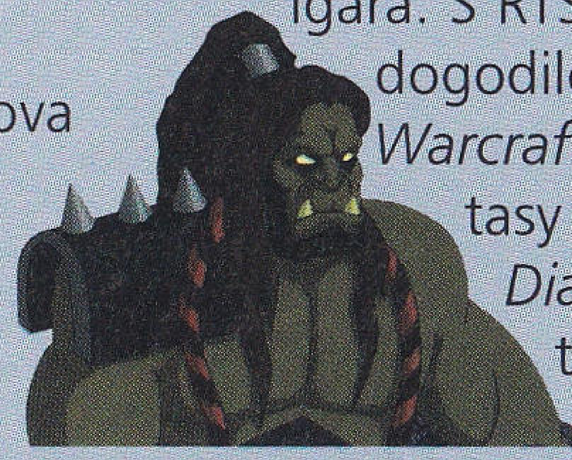
Diablo Hellfire/Diablo 2

Kako ste mogli pročitati i posljednjem *Hackeru*, *Hellfire* je jedini službeni *Diablov add-on* komplet. *Hellfire Diablu* dodaje mnoga poboljšanja i novu klasu likova koje sami možete stvoriti. *Sierrin* ogranak *Synergic Software*, odgovoran za *Hellfire*, doista se potrudio stvorivši skoro potpuno novu igru. Mnogo zanimljivije vijesti tiču se pravog nastavka velikog *Blizzardovog* hita, *Diabla 2*, čiji se razvoj još uvijek drži u tajnosti. Dosad smo uspjeli saznati da je izrada nastavka u tijeku, da će biti 3D, kao uostalom i sve igre danas, da će biti grafički prekrasan, a čak se nešto i šuška o DVD inačici. Radi ove igre će i poznati *Battle Net* doživjeti potpuni preporod - omogućit će vam kompleksnije multiplayer igre i znatno veći broj igrača.



Warcraft Adventures: The Orc Quest

Blizzard Entertainment daje injekciju svježine jednom po jednom žanru računalnih igara. S RTS-ovima se to dogodilo pojavom *Warcrafta 2*, kod fantasy igara bio je to *Diablo*, a trenutano spremaju pohod na avanture. Njihova prinova u obitelji trebala bi biti 2D avantura koja će izravno konkurirati *Monkey Islandu 3* i sličnim igrama. Radi se o igri *Warcraft Adventures: The Orc Quest*, koja iz *Warcraft* svijeta preuzima svijet u kojem se radnja dešava i sve skupa prezentira u perpoznatljivom point'n'click konceptu. Koliko će im ovo uspjeti, vidjet ćemo, no više je nego očigledno da *Blizzardovci* itekako računaju da će *Warcraft* fanovi biti njihovi glavni kupci.

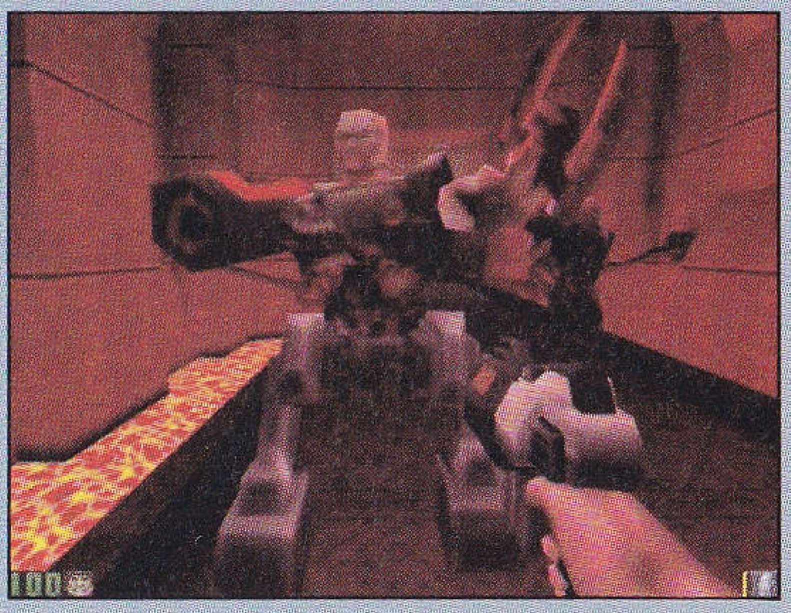




CODEMASTERS
www.codemasters.com

Micro Machines V3

Svojom kristalnom grafikom, moćnim oružjima i luđačkom brzinom, *Micro Macines V3* će biti sve ono što biste mogli poželjeti od trkaće igre. Tako kažu njezini proizvođači, a vjerujemo da nisu daleko od istine. U svojoj trećoj inkarnaciji autići su bačeni u svijet prekrasne 3D grafike, gdje se 8 igrača može simultano utrkivati. Na raspolaganju će vam biti trkaći autići, tenkići, čamci. Novost je podrška ubrzanoj 3D grafici – što je u ovo vrijeme obilježeno napretkom 3D kartica potpuno *OUT* ne imati!



ID SOFTWARE
www.idsoftware.com

Quake 2

Quake je bio samo predigra. Majka FPP pucačina će dobiti kćer, opakiju i najveću dosad. Quake 2 će se vjerojatno već smiješiti s polica trgovina diljem svijeta u trenutku kada vaše oči stignu do kraja ove rečenice. O ovoj igri je već izrečeno gotovo sve i čini nam se da će njenim dolaskom i posljednji izgovor o odlaganju kupnje 3D kartice pasti u vodu. Neizmjerno žalimo što igra nije izašla koji tjedan prije, proglasili bismo je igrom godine. Odigrajte demo na CD-u, zatim trkom do prvog dućana i ajmo detmečirat po Netu!

LOOKING GLAS TECHNOLOGIES
www.lglass.com

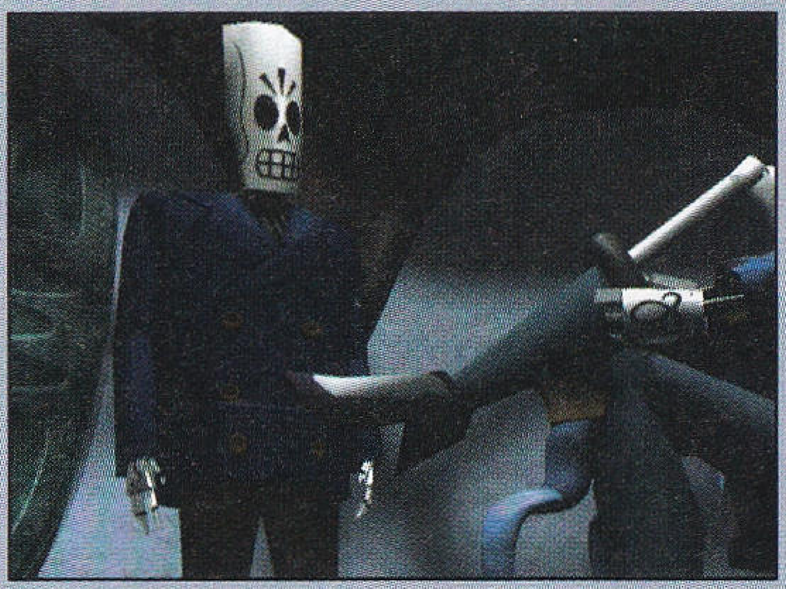
Flight Unlimited 2

Stari zračni vukovi iz bostonske tvrtke *Looking Glass Technologies* navelike su se bacili na razvoj nastavka svoje zračne simulacije prekrasne grafike, ali ograničene igrivosti. Iako je igra tek u *alpha* fazi razvoja, već je uspoređuju s neprikosnovenim kraljem miroljubivih simulacija leta, *Microsoftovim Flight Simulatorom*. Prilično

hrabro! Sirove press informacije govore o ogromnim kartama preslikanim iz realnog svijeta, s dosad najljepšom grafikom u svijetu letačkih simulatora. Živi bili pa vidjeli.

LucasArts
www.lucasarts.com

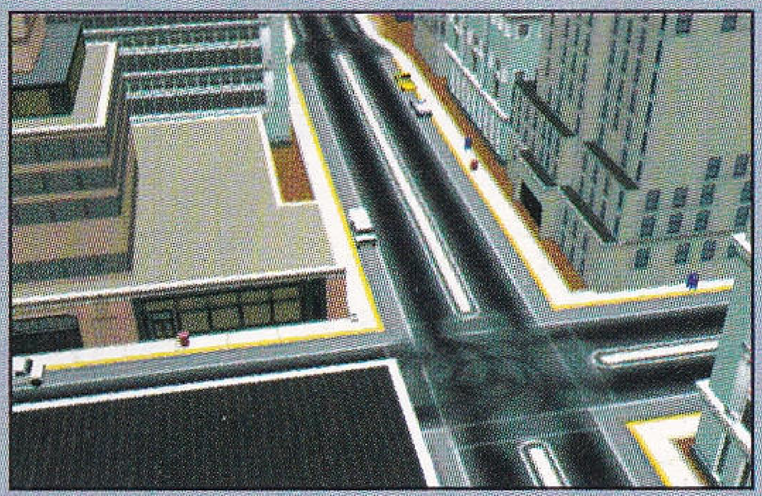
Grim Fandango
Grim Fandango bi trebao biti sljedeća velika igra u svijetu avantura nakon *Westwoodeovog Blade Runnera*. *Lucas Arts* nas ovom igrom uvodi u svijet prepun kriminala, korupcije i pohlepe u zemlji mrtvih. Bit



ćete u ulozi *Mannya Calavere*, trgovačkog putnika iz zemlje mrtvih, u potrazi za osvetom. Ideja nam se čini uistinu originalna, no kako će stvarno funkcionirati u praksi – samo će vrijeme pokazati. I ova avatura, kao i gotovo svaka igra izdana u posljednjem kvartalu 1997., imat će 3D elemente, barem kad je riječ o glavnim likovima. Na tržište se očekuje u prvoj polovici 1998.

Maxis
www.maxis.com

Sim City 3000
Dolaskom 3D revolucije i *Maxis* je odlučio izdati novi nastavak svoje simulacije grada, ovaj put u iznimno detaljnoj 3D grafici. Prilično smo sumnjičavi prema ovakvom pristupu, no ako je vjerovati slikama - *Maxisovci* nisu pogriješili. Zanimljiva mogućnost je učita-



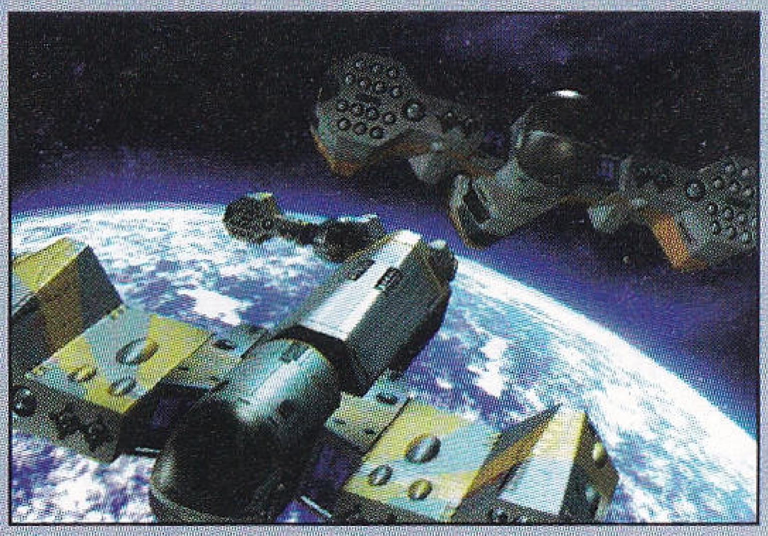
vanje izgrađenih gradova iz *Sim Cityja 2000* i 3D švrljanje po njima.

Microprose
www.microprose.com

X-Com 4
Nakon uspjeha *X-Coma 3*, *Microprose* je najavio i četvrti nastavak borbi protiv izvanzemaljske napasti. *X-Com 4: Interceptor* će biti real time 3D strategija, ali će nositi i elemente 3D FPP akcije i multiplayer mod. Zadržat će sve strategijske elemente vezane uz istraživanje, kupovanje oružja, zapošljavanje ljudi, a pretpostavljamo da će biti zanimljivo vidjeti kako će novi *X-Com* izgledati na *3Dfx-u* (ako može *Maxis* sa svojim novim *Sim City* nastavkom, zašto ne bi i *Microprose s X-Comom*?). Samo da se ne zeznu i naprave lošiju igru od *Incubationa*, koji je bio pun pogodak!

Mindscape
www.mindscape.com

Warhammer: The Dark Omen
Prema informacijama koje smo uspjeli prikupiti na Netu i direktno od proizvođača, ovoj 3D borbenoj ekstravaganzi neće nitko biti ravan! *Morgan Bernhardt* po golemim šumama *Carstva* predvodi vojsku boreći se protiv zelenokožnih pljačkaša. Kako crna magija napreduje



zajedno s razvojem svijeta novog *Warhammera*, uzvitlava se kataklizmička erupcija borbi koje se, usput rečeno, vode u full-screen, real time, 3D okolišu s potpunom slobodom kretanja, rotiranja ili zumiranja ekrana. Zapovjedat ćete konjicom, pješadijom, strijelcima i čarobnjacima,



čudovišnim ratnim strojevima i odvratnim čudovištima. Igra će podržavati 3D kartice i MMX procesore.

Origin
www.origin.ea.com

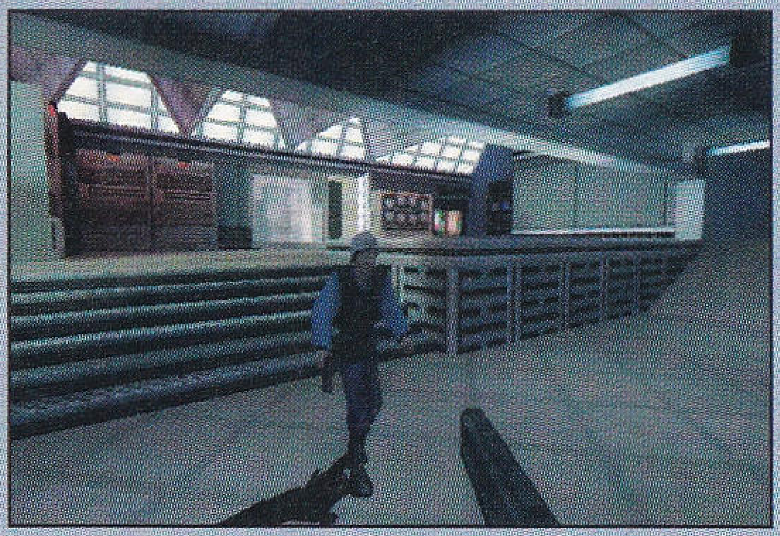
Wing Commander 5 Prophecy
Ne odustaje *Origin* tako lako od svoje zlatne koke. Najnoviji će nastavak, kako kažu, ispraviti sve nedostatke prošlih *WC-a*, a to znači da će konačno praditi na igrivosti i letačkom modelu te tako učiniti odmak od koncepta interaktivnog filma (bljak!). Ostala poboljšanja će zahvatit grafiku i, ako je suditi po beta inačici koju smo testirali, *3Dfx* podrška je pun pogodak – oduševit će va brza i prekrasna grafika. Vidjet ćemo što će biti s podrškom za ostale 3D ubrzivače. Što se tiče procesorskih navoda, *Prophecy* minimalno traži Pentiumčić na **133** MHz, dok u *Originu* preporučaju **166** Mhz – lijepo, nema šta. *Wing Commander* je igra koja je uvijek bila korak ispred vremena, ali je zato tražila i hardver koji je korak ispred vremena pa nas ne čudi što niti *Prophecy* nije izuzetak. Ostaje nam samo čekati i sliniti nad demoom i screenshotovima.

Shiny Entertainment
www.shiny.com

Messiah
Shiny Entertainment, tvorci megahita *MDK*, stvaraju još jednu revolucionarnu igru, futurističnu avanturu *Messiah*. Dosad nismo uspjeli iskopati mnogo informacija, ali znamo da će grafika biti dosad neviđena, da je posebno razvijen AI za igru i da će igrač imati mogućnost igrati sa **9** likova! Radnja će se događati negdje u mračnoj budućnosti!

Sierra
www.sierra.com

Half Life
Iliti *Sierra* u napadu na tron *FPP* pucačina. Sierra temelji svoj engine u *Half-Lifeu* na licenciranom *Quake* engine koji su za ovu igru izmijenili, poboljšali i dodali mu fancy efekte poput raznobojnih izvora svjetlosti, podrške 3D ubrzivačima itd. Izlazak igre je bio predviđen za Božić, no kako smo čuli, programeri nisu uspjeli srediti kod koji se konstantno se ruši, pa je *Sierra* odlučila napustiti *Quake* engine i licencirati onaj iz *Quakea 2*. Znači, još ćemo se načekati. Inače, zaplet će se temeljiti na borbi s izvanzemaljskim beštijama u



pohodu na Zemlju. Najbliže što smo došli *Half- Lifeu* bila je demo animacija, a ona uistinu obećava. Glavna prednost *Half-Lifea* nad *Quakeom* i ostalim sličnim klonovima je povećana atmosferičnost i iznimno intrigantna priča. Živi bili pa vidjeli! Još jedna sitnica: *Half Life* će biti prva igra koja će podržavati i do kraja iskorištavati mogućnosti novog *Voodoo 2* čipa!

Eto, prošli smo zajedno našu top ljestvicu za sljedeću godinu. No, ovakva su predviđanja vrlo nezahvalna, često su podaci, iako dobijeni iz službenih izvora, netočni. Imajte stoga obzira i nemojte se previše smijati našim promašenim top igrama '98. godine, kad za godinu-dvije budete čitali ponovno ovaj tekst. Već je i u ovom kratkom pregledu očito kamo se igračka kreće - jednosmjerno, prema potpunom 3D-u.

NAJBOLJE

Još je jedna godina, možda najburnija do sada, u svijetu računalnih igara iza nas. Bilo je tu svega i svačega. Kako je snaga standardnih konfiguracija rasla, tako su rasli i zahtjevi igrica. Iskristaliziralo se i razvilo novo tržište, tržište 3D akceleratora. Od početnog mnoštva kartica, do kraja trke došle su samo dvije (vrste), one s *PowerVR* čipom i moćne *3Dfx* zvjerke. Iako je na strani *PowerVRa* cijena i jednostavnost, računalna je industrija je dala puno veću podršku *3Dfx* temeljenim karticama. Na uvelike uzburkanom tržištu real time strategija stvari su se zakomplicirale, no čini se da je pobjednik na vidiku. Teško da će *RTS* igre ubrzo dogurati mnogo dalje od *Total Annihilationa* (živim za taj dan, koji će, nadam se, osvanuti dolaskom već davno najavljivanog pravog nastavka Command&Conquera, igre kojoj se zna samo ima - Tiberium Sun). Što se tiče Doom klonova, ni njih nije nedostajalo. Daikatana, iako pompozno najavljivana, nije izašla (čekamo Uskrs), a Quake 2 je u prodaji dok ovo čitate. Hexen 2 je pokazao što Quake engine može, a Dark Forces 2 nas je još jedanput uveo u svijet Jedija, i sile. Ne smijemo zaboraviti ni Shadow Warriora, nastalog po iskušanom Duke Nuk'em receptu. Bio je tu i pompozno i dugo najavljivan Dungeon Keeper, Diablo, Lands of Lore 2. Iako ograničeni prostorom i vremenom, potrudili smo se i još jednom samo za vas načinili izbor igara koje su nam se dogodile u ovoj godini.

Napomena: uvrštene su igre izašle do 20.11.1997.



AVANTURA GODINE

1. Blade Runner – Westwood
2. Curse Of The Monkey Island – Lucas Arts
3. Little Big Adventure 2: Twinsen's Oddisey – Adeline Software
4. Broken Sword 2
5. Discworld 2 : Missing Presumed - Psygnosis

STRATEGIJA GODINE



1. Panzer General 2
2. Master of Orion 2
3. Star General
4. Heroes Of Might & Magijc 2
5. Warlords 3

REAL TIME STRATEGIJA GODINE

1. Total Annihilation
2. Dark Reign
3. Age Of Empires
4. Dark Colony
5. KKND - Kill Krush 'N Destroy



FRP (PUCAČINA IZ PERSPEKTIVE PRVOG LICA) GODINE

1. Dark Forces 2: Jedi Knight
2. Hexen 2
3. Outlaws
4. Turok the dinosaur hunter
5. James Bond 007 Golden Eye



NAJBRUTALNIJA IGRA GODINE

1. Carmageddon
2. Postal
3. Blood



U '97.



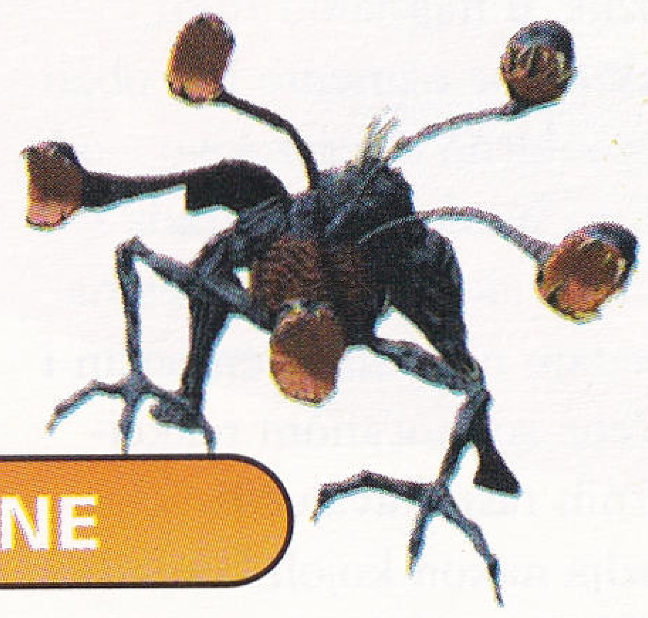
NAJBOLJA FANTASY IGRA

1. Diablo
2. Lands Of Lore 2 : Guardians Of Destiny
3. Dungeon Keeper
4. Dagerfall
5. Heroes Of might & Magic 2



AUTO UTRKA GODINE

1. Formula 1 – Psygnosis
2. Need For Speed 2 Special Edition
3. Carmageddon
4. Test Drive 4
5. Nascar 2



ANTI ALIEN IGRA GODINE

1. X-Com 3
2. Incubation
3. Dark Colony
4. Conquest Earth



NAJBOLJA SIMULACIJA LETENJA

1. iF22
2. Comanche 3
3. Flying Corps
4. G-Police
5. Hind



NAJBOLJA SPORTSKA SIMULACIJA

1. Fifa 97
2. Nba 97
3. Nhl 97
4. Moto Racer
5. Nba Action 97

10 ZLATNIH IGARA '97.

Dungeon Keeper

Total Annihilation

X-Com 3: Apocalypse

Blade Runner

Curse Of The Monkey Island

Carmageddon

Diablo

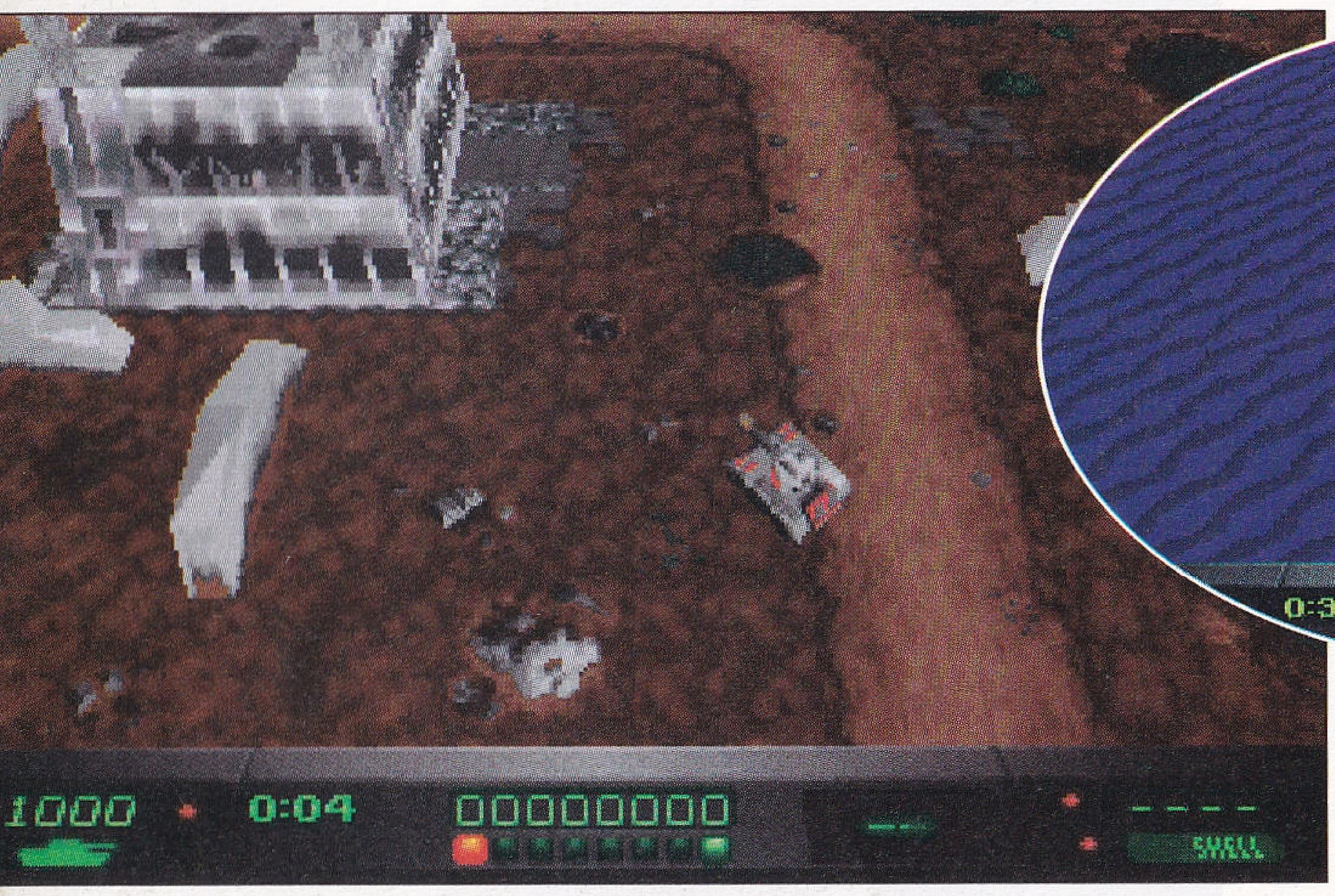
Lands Of Lore 2

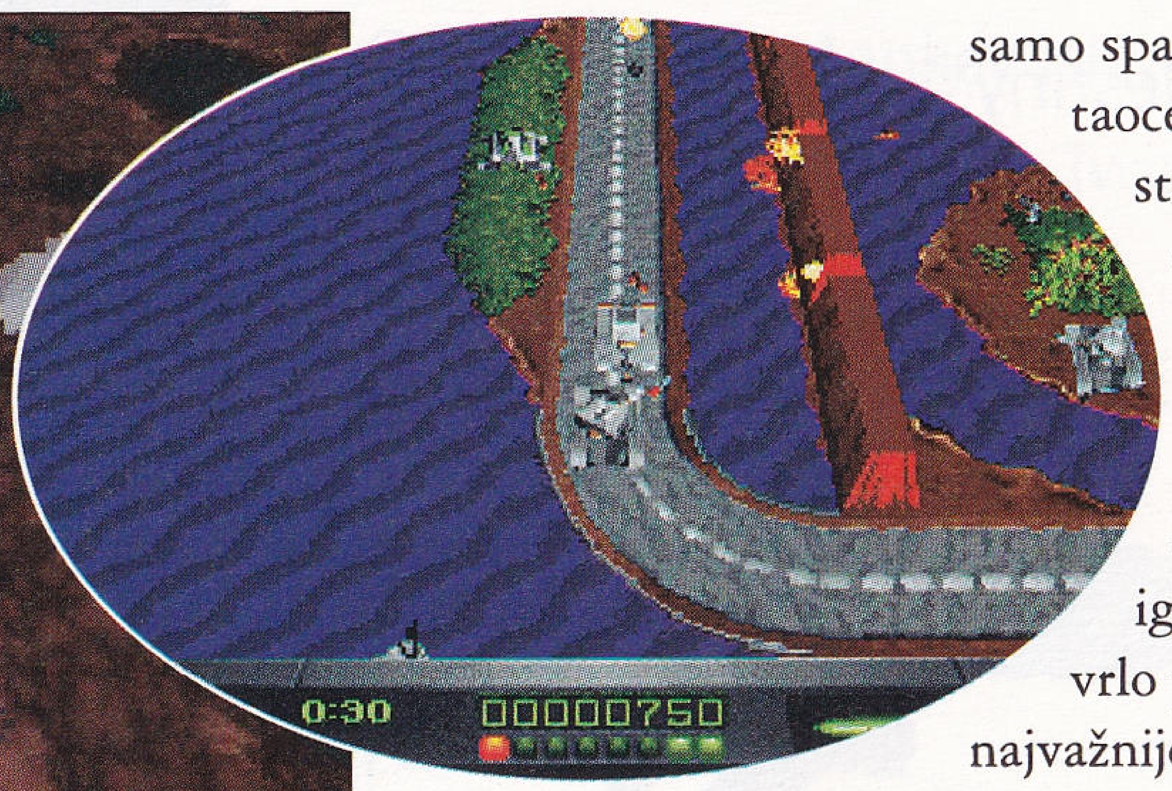
Panzer General 2

Tomb Raider 2

Mass Destruction

Kada se na tržištu bez ikakve pompe pojavi igra bez priče i saftnim narančasto-crvenim eksplozijama, onda je to definitivno slučaj za Damira Rukavinu i njegov destruktivno nastrojen bolesni um. A o tome kako nam proizvođači igara podvaljuju loše igre, zašto Mass Destruction djeluje ljekovito na psihu te o borbi meksičkih revolucionara i godziline svekrve čitajte iz pera samog majstora.





3D engine je iznimno brz ali, na žalost, radi samo u 320X200. To svakako nije ograničavajući faktor jer glatkoća izvođenja koja podsjeća na konzole garantira vrhunski arkadaški ugođaj.

Igre bez priče su u posljednje doba među proizvođačima vrlo popularne iz nekoliko razloga. U redu, možda se ne isplati naklapati o tome kako tvrtke gledaju na igrače kao na glinene golubove, no svejedno ću se malo pozabaviti tom temom ako ni zbog čega, onda barem da nahranim svoj ego. Uglavnom, kako stvari stoje, čitava se scena u posljednje doba samozasićuje gomilom loših priča o borbi meksičkih revolucionara i godziline svekrve (i sličnih protivnika). Ali kad bi proizvođači igara čitali kritike, pogotovo moje, prije ili kasnije bi im se upalila žarulja pa bi zaključili da je bolje previše se ne zabrinjavati oko priče, nego se pozabaviti igrivošću, čime bi uštedjeli i novac i vrijeme. No, po svemu sudeći, tužna je činjenica da loša priča obično ide pod ruku s niskom igrivošću pa se o tome više i ne isplati raspravljati.

U prošlih godinu dana nije izašla ni jedna igra na koju bih bio ponosan što sam je kupio. Razlozi takvog mog stava mogli bi biti: visoki igrački kriteriji, programerski nemar ili nešto što sam pojeo za doručak. No, bilo kako bilo, jedna me vijest obradovala - *SEGA* je izdala novu top-down 3D pucačinu koja ne brine ni o jednom od navedenih problema. *Mass Destruction* se prvenstveno zalaže za vrhunsku igrivost i minimalnu kompleksnost. Znam, ova rečenica zvuči vrlo naivno, ali doista je riječ o nečem revolucionarnom. Kao prvo, vi vozite tenk kojim samo spašavate taoce i rušite stvari. Kao drugo, vrlo je jednostavno prilagoditi se na čitavu igru, što je vrlo pohvalno, i, najvažnije za kraj: *SVE LETI U ZRAK.* Najvažnije? Da, jer sve su eksplozije, u najmanju ruku, spektakularne uzmemo li u obzir da je apsolutno sve razorivo - od pješadije i bunkera do zgrada i nuklearnih elektrana, građevina koje padaju na jedinstven način i popraćene su lančanom reakcijom sitnih rasprkavajućih eksplozija nakon kojoh komadići konstrukcije padaju na zemlju dižući sitne oblačiće prašine. Naravno, kad bi bila riječ samo o uništavanju zgrada, vaš bi protivnik bilo građevinsko poduzeće, no ovdje nije tako pa će vaš neprijatelj biti vojna sila neke od zemalja "trećeg svijeta", koju ćete do kraja igre reducirati na dva šepava slijepca. Što reći o osnovnom konceptu igre? Da je riječ o uništavanju svega i svačega, mogli ste prozrijeti iz naslova. Što se, pak, vašeg prevoznog sredstva tiče, na izbor vam je tenk, tj. tri s odgovarajućim omjerom težine i brzine. Vaša je zadaća izabranim tenkom proći protivničke obrambene linije i presretati ih, spašavati ili uništavati. Na raspolaganju je nekoliko klasičnih oružja - granate, mine ili plamenobacači (moj favorit). Vaši su protivnici uglavnom drugi tenkovi, no vrlo su glupi pa neće biti većih problema oko njihova uklanjanja. Borba se odvija na nekoliko tere....ma što ja to pišem? Sve što ste dosad vidjeli u igrama tipa *Desert Strike*, vidjet ćete i ovdje. Jedina je razlika što sada imate brzi 3D-engine, mnogo objekata za uništavanje i velik broj vrlo lijepih eksplozija. S druge strane, priče uopće nema, što ovdje spominjem kao pozitivnu stvar. Drugačije rečeno, sve što biste željeli od jednog sasvim solidnog *shoot'em up-a* je ovdje, pospremljeno u šareni i vrlo kvalitetan paketić. Osobno ne volim takve igre, ali s manje/više profesionalnog stajališta, čiste savjesti dajem ovom istinski zgodnom dijelcu čistu četvorku. Stoga, ako niste iznad 17 (*huh, 17 čega? – Ed*) i silno želite mjesec dana rušiti samo zgrade, nabavite ovu igru jer ovakvo što rijetko možete vidjeti.

Mass Destruction
SEGA

Igrano na:	P100, 16MB, DPOS
Grafika:	70%
Zvuk:	60%
Igrivost:	90%
Min. konfig.:	P90, 16MB, DOS
Druge plaforme:	SEGA SATURN
UKUPNO:	**73%**





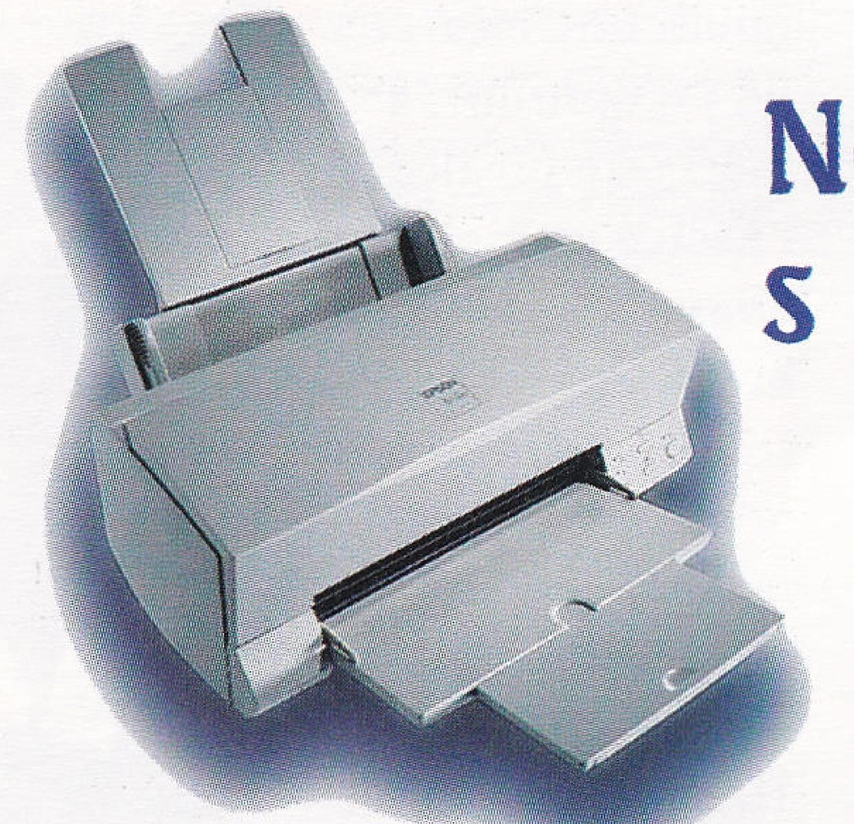


U ovoj igri sve, ali baš sve, leti u zrak i to na vrlo spektakularan način. Na ovim slikama vidite kakav rusvaj može napraviti bacač plamena.



Nova dimenzija fotokvalitete:

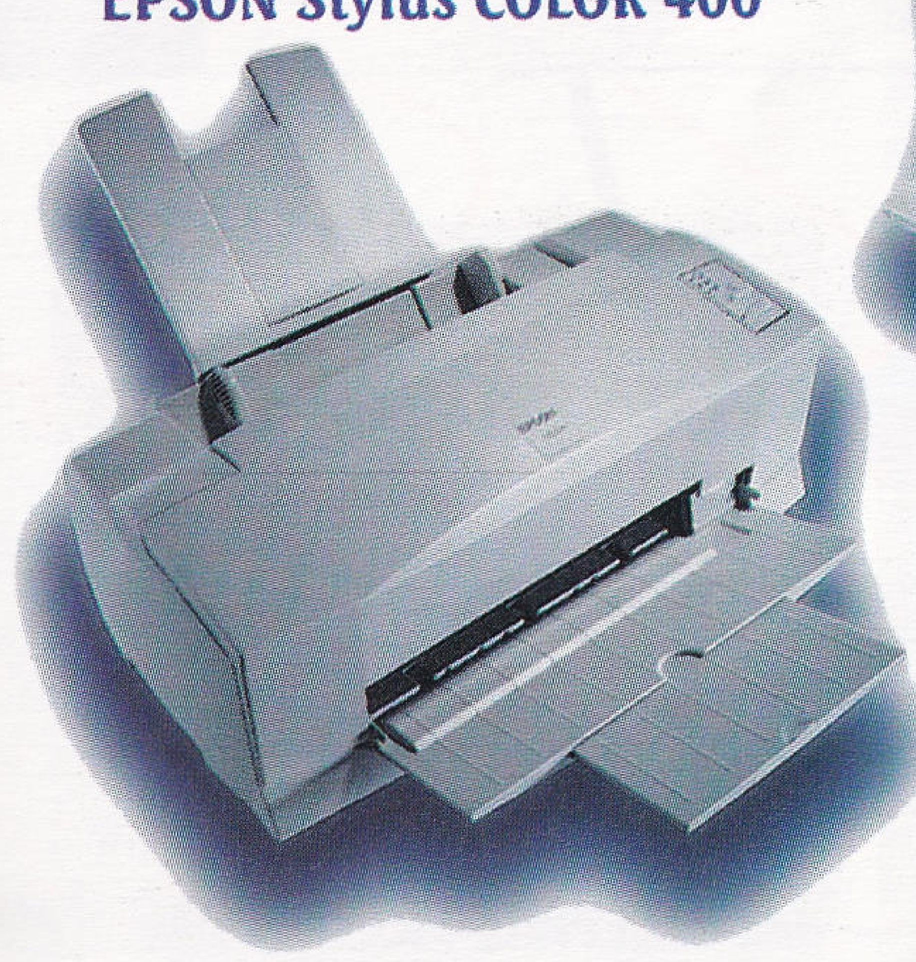
Nova generacija EPSON Stylus Color pisača s ispisom do 1440 dpi.



EPSON Stylus COLOR 400



EPSON Stylus COLOR 600



EPSON Stylus COLOR 800

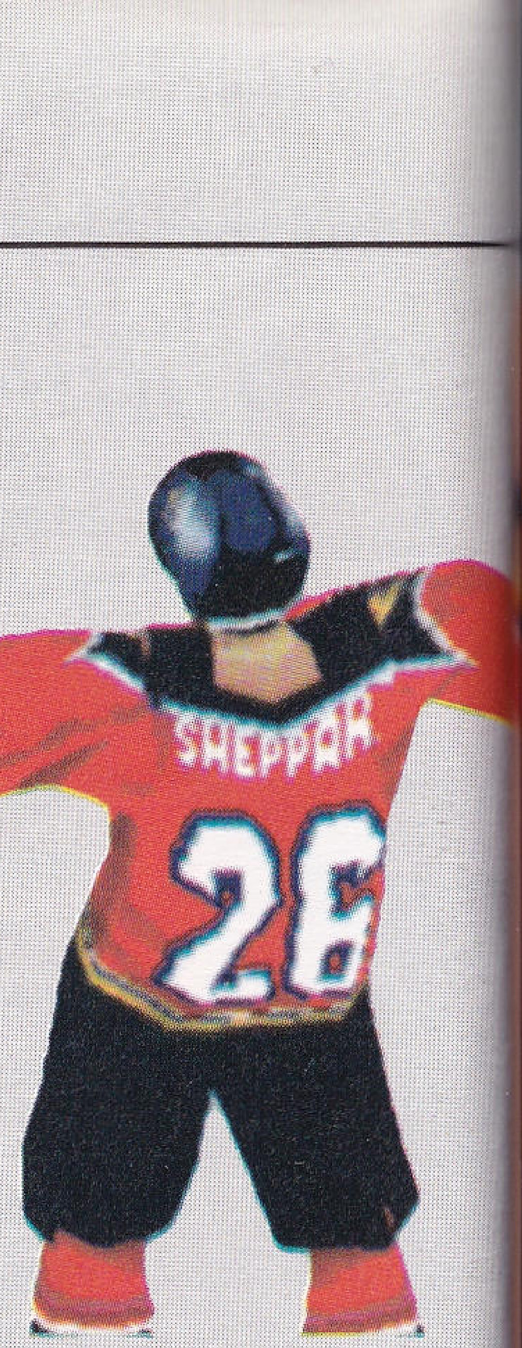
Dolazi nova generacija Epson Stylus Color pisača koja Vam omogućuje ono što Vam do sada ni jedan kolor ink-jet pisač nije pokazao - ispis do nevjerojatnih 1440 dpi!
Odsada će Vaše grafike, slike i fotografije biti više nego očaravajuće kvalitete, ispisane vrhunskom brzinom.
Epson za svaku primjenu ima izvanredan Stylus Color pisač, na Vama je samo da odabarete model.
Vrhunska Epson piezo tehnologija postavlja fotokvalitetu ispisa kao standard kod ink-jet pisača.
I još jedna prednost - vrlo jednostavno rukovanje, a dogradnja i dodatna ulaganja nisu potrebni.
Cijene? Vrlo prihvatljive.
Provjerite!

RECRO®
potpisujemo samo najbolje.

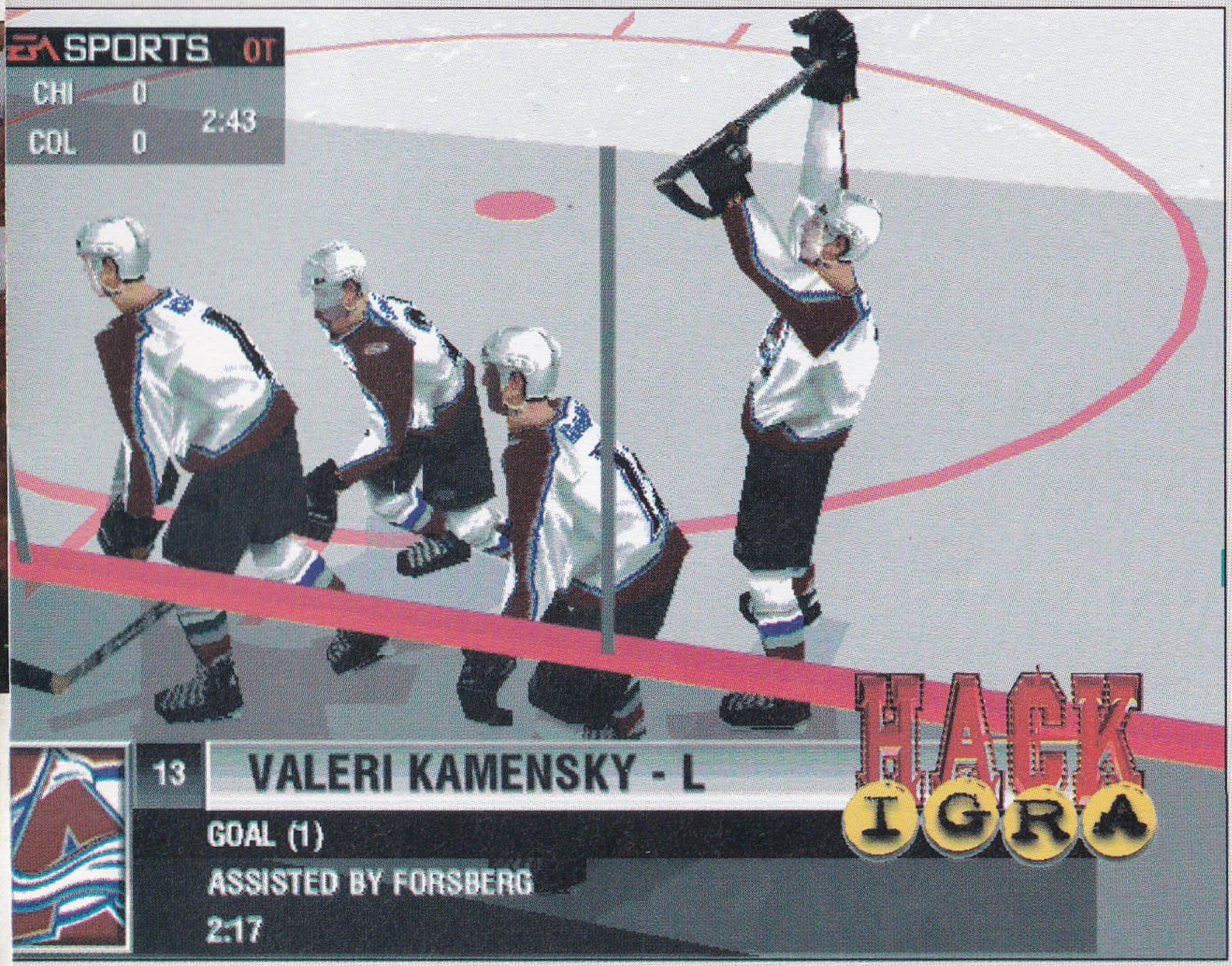
RECRO Trg športova 11, Zagreb Tel: 01/391-090 Fax: 01/391-095
E mail : recro@recro.hr URL: http://www.recro.hr

EPSON®
FOTOKVALITETA ISPISA - NOVI EPSON STANDARD!

NHL Hockey 98

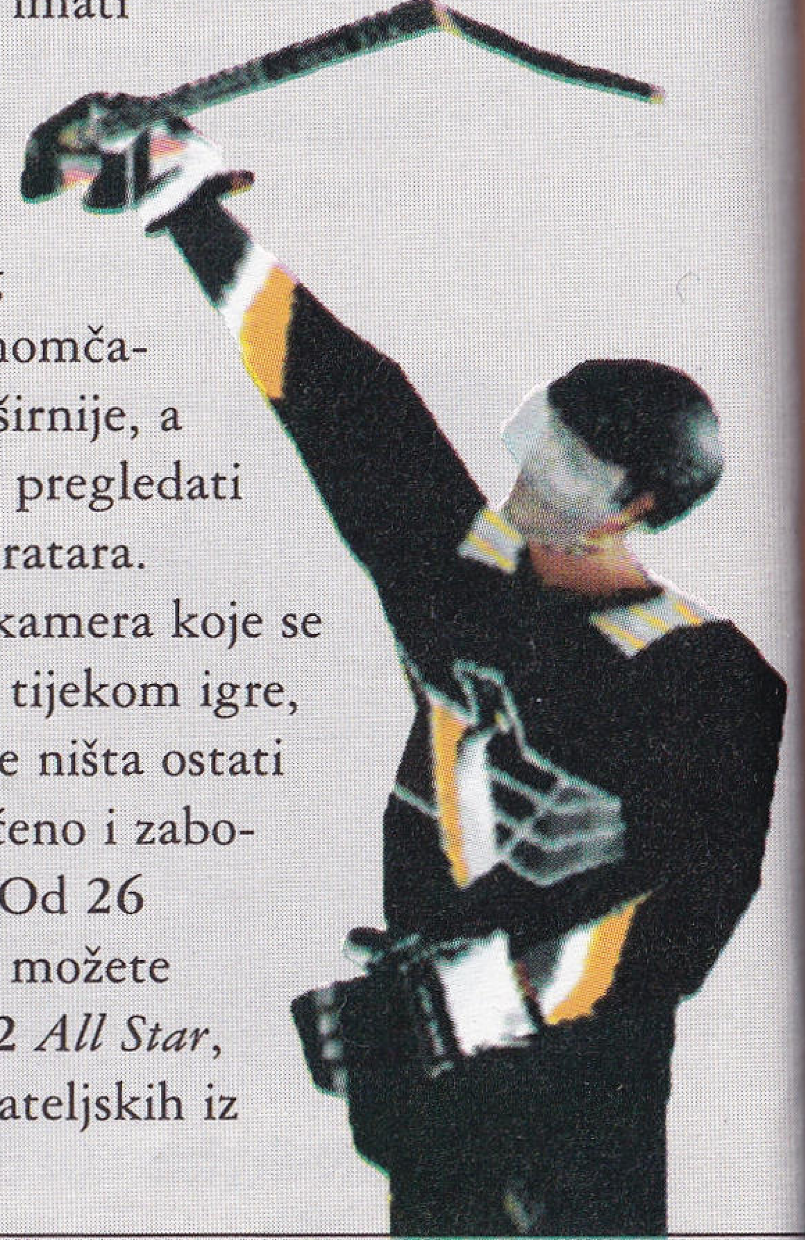


Treba reći samo tri riječi: stigao je NHL. Ne bilo koji, nego NHL '98 koji će se zacijelo naći na vrhovima svjetskih top ljestvica računalnih igara. Iako su nas i prijašnja izdanja znala razveseliti i iznenaditi, u ovogodišnjem nas čekaju prava čuda zahvaljujući napretku računalne tehnologije, posebice razvoju 3D grafike i 3D ubrzivačkih kartica. Iako Miro Puljiz nema nijednu od pomodnih 3D zvjerčica u svom računalu, to ga nije omelo da s žarom pravog sportskog fanatika danonoćno igra NHL 98, sve dok ga nismo podsjetili da bi bilo vrijeme da konačno i napiše tu recenziju.



U ovo doba godine obično izlaze svjetski poznate sportske simulacije, čekaju nas *NHL*, *FIFA Soccer*, *NBA Live*. Ne, nisam zaboravio golf ni američki nogomet, nego ih nisam spomenuo zato što nisu baš popularni na ovim našim prostorima, iako bi ubuduće moglo biti sve više zaljubljenika i u te sportove. Nivo realnosti se u sportskim simulacijama, ako je suditi po viđenom u ovom hokeju, povećao, ova je godina prijelomna za 3D grafiku. Kao i uvijek, čeka vas uvod, koji je ovaj put malo dulji. Na početku birate igranje lige i doigravanje ili vježbate ispucavanje i obranu (gdje ste u ulozi vratara). Ove godine ni s najlakšim protivnicima nećete lako izaći na kraj, pametniji su i lukaviji, što igru čini zanimljivijom i realnijom. Dodamo li još i zvuk i grafiku, čini se da su sportske igre konačno došle ondje gdje su već odavno trebale biti.

Svake se godine ova igra poboljšava, a glavno poboljšanje *NHL '98* izdanja je vezano uz kontrolu. Kontrolna shema od četiri gumba koji pokreću sve što vam treba da biste mogli igrati funkcionira lakše i jednostavnije nego prije. Dizajneri su nam u prijašnjim inačicama zadavali muke dvostrukim pritiskom na određeni gumb, no sada tog više nema - jedan klik rješava sve. Nadamo se da će *EA* napraviti jednog dana podršku i za dvije palice, *Gravis Grip* i *Gravis gamepad Pro*, čime bi sve bilo još puno jednostavnije. Za razliku od prošlih nastavaka, ovaj hokej ima i nekih strategijskih elemenata, premda ne mnogo. Možete birati jedan od četiriju različitih napada i obrane. U nekim će vam dijelovima igre to itekako dobro doći - što više mijenjate strategije, lakše ćete zbuniti protivnika. Sve je to u redu, ali koliko to izgleda realno i glatko s ubrzivačkom karticom koja, čini se, sve više postaje obvezan dio naših računala? Toliko je sitnica važnih za realnost hokeja i one se ne mogu glatko odvijati običnom grafičkom karticom. Igrajući utakmicu, svog ćete protivnika moći srušiti svojom palicom ili ga zabiti u plastičnu ogradu, dok će on ispuštati čudne zvukove. No ako se naljuti, uzvratit će vam i onda počinje tučnjava. Od toga nemate nikakve praktične koristi, jedino zadovoljstvo. U *NHL-u* sve imate pod svojom kontrolom - kad isključeni igrač bude ponovno ulazio u teren, računalo će još jednom kamerom popratiti samo njega pa ćete znati gdje i kada ste u opasnosti s njegove strane. Kao i svake godine, i ove ćete imati statistike svakog pojedinog igrača i momčadi, još opširnije, a moći ćete pregledati i kacige vratara. Osam je kamera koje se mijenjaju tijekom igre, stoga neće ništa ostati neprimijećeno i zaboravljeno. Od 26 momčadi možete odabrati 2 *All Star*, 16 natjecateljskih iz



Cheat corner

Ako vam nije dovoljno samo pobjeđivati, možete i varati. Otipkajte ove riječi dok igrate:

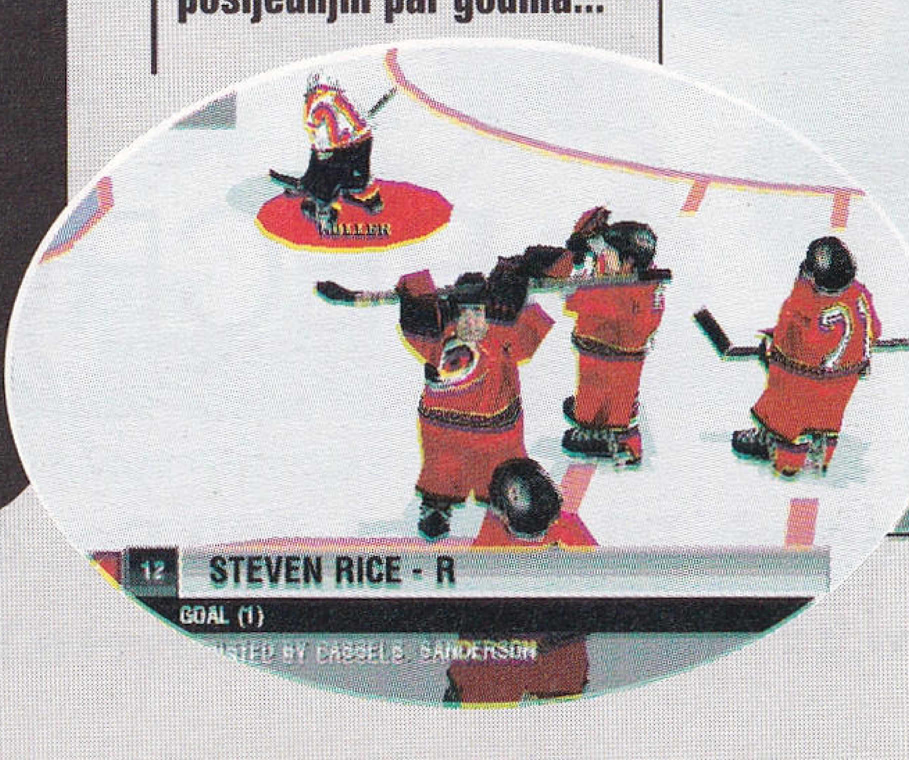
MANTIS	daje igračima izgled košarkaša.
NHLKIDS	pretvara igrače u malu djecu
HOMEGOAL	daje gol domaćinima
AWAYGOAL	daje gol svakomu
PENALTY	isključuje protivničkog igrača
INJURY	isključuje vašeg igrača
ZAMBO	stavlja "čistač leda" u pogon tijekom utakmice
VICTORY	počinje slavlje
FLASH	kamere blicaju iza gola
SPOTS	igranje u mraku, bez rasvjete.
CHECK	svakog igrača provjeravate čim dođe u kontakt
GRAB	isto kao CHECK, samo ga udarate palicom

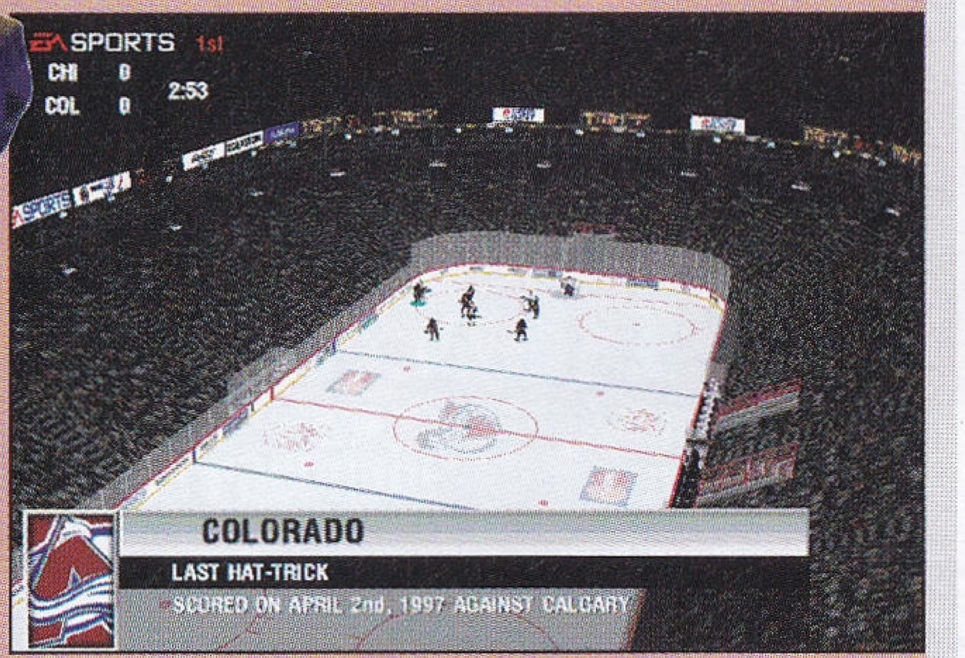
Kad ste u CREDITS opcijama, možete utipkati i ove cheatove:

STANLEY	Odigravanje kraja sezone kao da ste pobjednici na izlazu iz igre
EAEAO	Daje vam EA najbolju ekipu
ULTIMATEJUDGE	Varanje kad ste na Internetu i igrate protiv nekog iz bijeloga svijeta

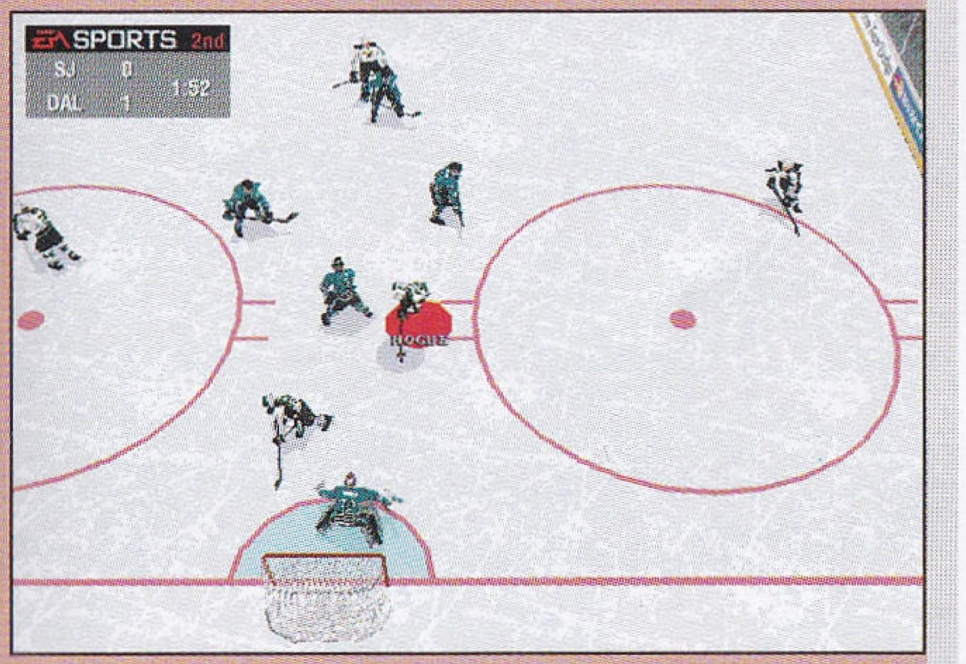
Kada zabijete gol, veselju nikad kraja. Ovaj put ćete to veselje i stvarno vidjeti na licima i držanju vaših odlično animiranih igrača. Športske igre su stvarno uznapredovale u posljednjih par godina...













Electronic Arts u svojim mnogobrojnim sportskim igrama redovito upotrebljava grafički engine pod nazivom Virtual Stadium koji se redovito poboljšava novim algoritmima i prilagođava vrućim tehnologijama poput 3D kartica itd. U svojoj najnovijoj inkarnaciji, dotični engine je u stanju vrlo vjerno i detaljno u raskošnoj 3D grafici prikazati kompletnu dvoranu u kojoj se odvija neki sportski meč, u stvari – baš kao da gledate prijenos na televiziji.

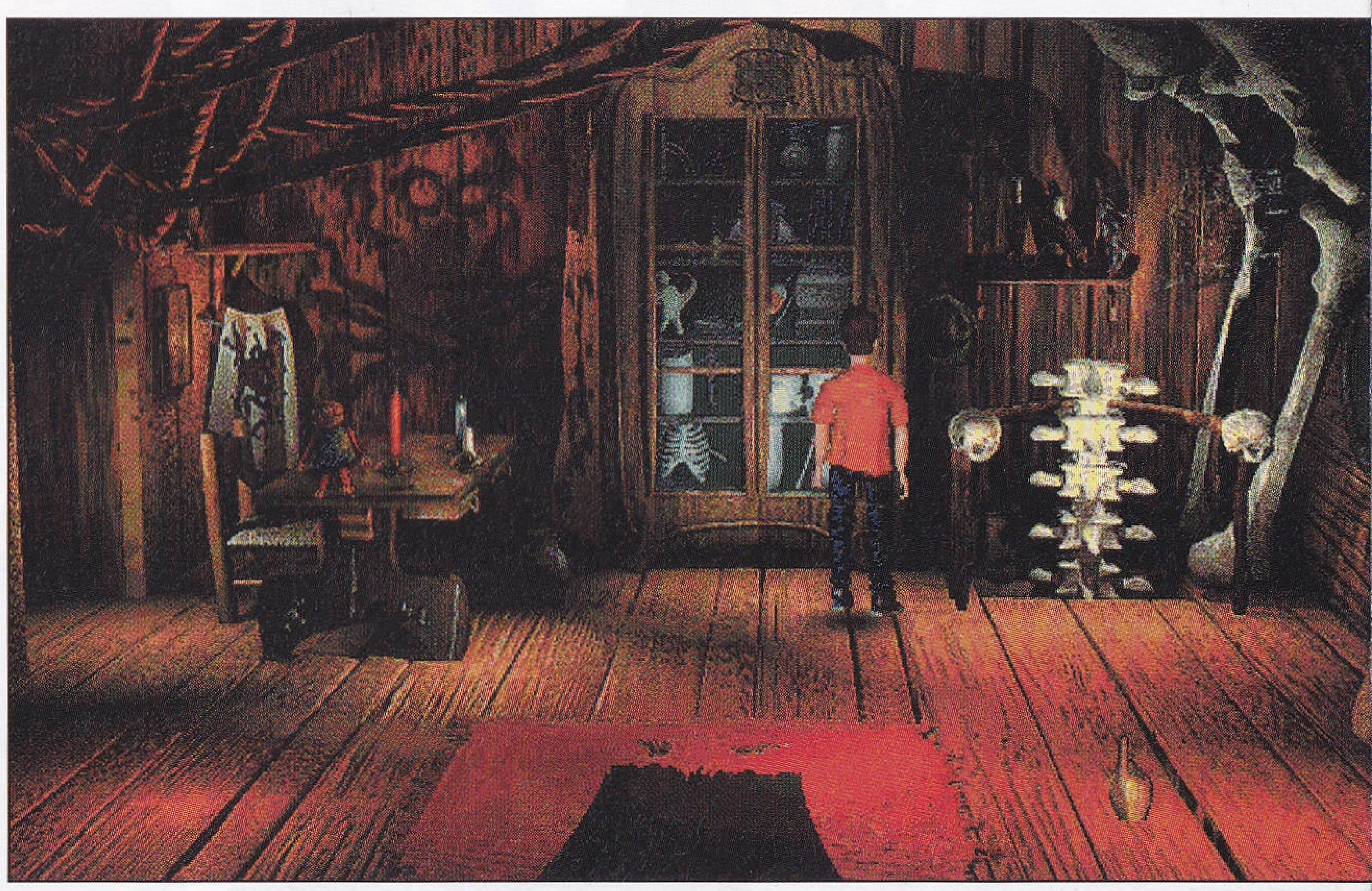
ostalog svijeta i 2 u kojima je vama prepušteno kreiranje vaših igrača. Birajte samo one najbolje jer vam je ponuđeno oko 500 različitih likova sa sposobnostima koje krase i prave igrače.

NHL Hockey '98
EA Sports

Igrano na:	P200MMX, 32MB, Win95
Grafika:	93%
Zvuk:	89%
Igrivost:	91%
Min. konfig.:	P90, 16MB, Win95
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**90%**

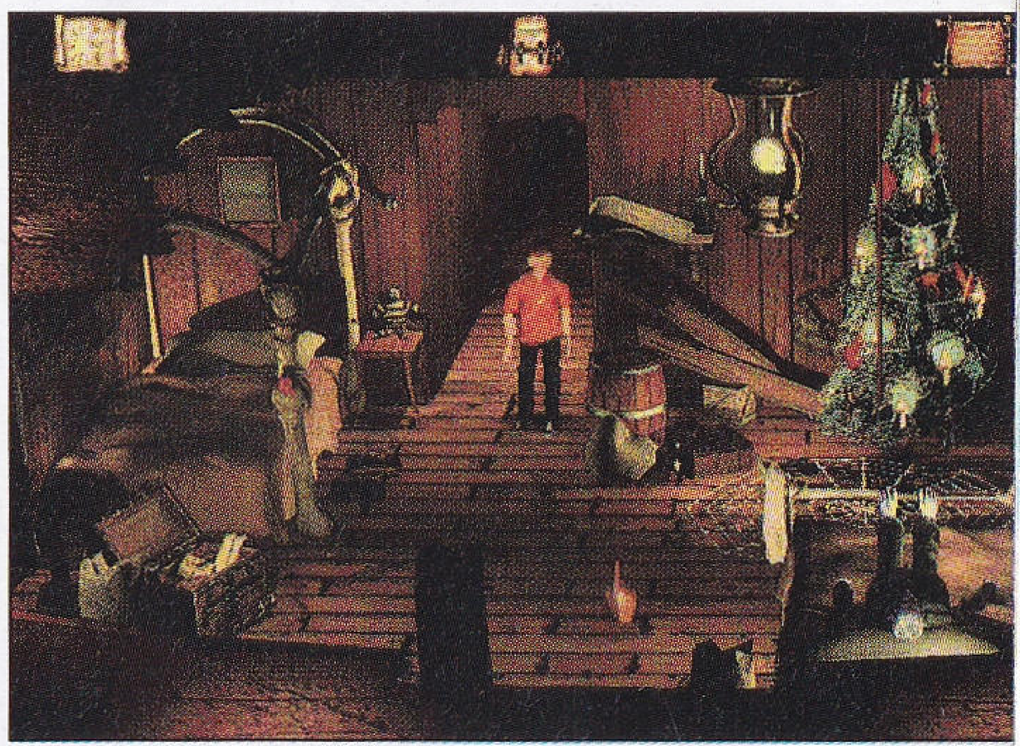
Voodoo Kid

Jednog lijepog dana Miro Puljiz je na svom tavanu našao staru gusarsku knjigu i slučajno okrenuo stranicu na kojoj su bile ispisane nekakve nerazumljive riječi. Radoznao kakav već jeste, iz sveg je glasa izgovorio zabranjene fraze i dogodilo se nešto čudno. Niotkud se stvorila čudna svjetlost, uhvatila ga i odvela na neko tajanstveno i pusto mjesto. Bila je to voodoo gusarska čarolija koja ga je odvela na začarani brod kojim vladaju zombiji i Barun koji mu želi uzeti dušu i ondje je držati zauvijek zarobljenom. Hoće li to biti njegov kraj ili ćete uspjeti spasiti Miru od Barunove čarolije i vratiti nam ga ponovo u redakciju?

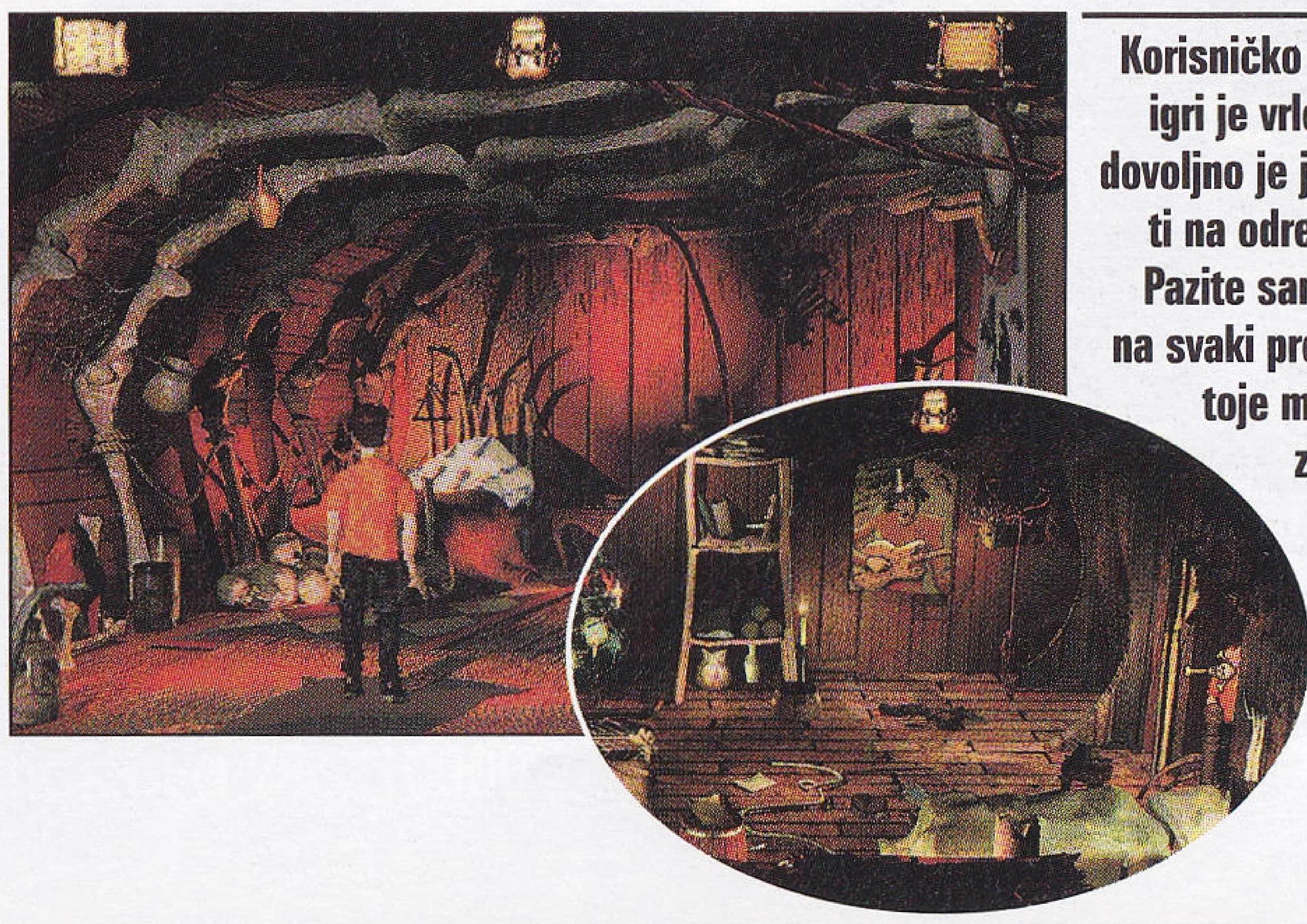


Ovaj je kratki uvod bio najbezbolnija priprema za novu horror avanturu. Sjećate se straha i uzbuđenja u *Broken Swordu* i *Monkey Islandu*? Pomnožite to sa dva i dobit ćete *Voodoo Kid*, horror avanturu poznate francuske kuće *InfoGrames*, poznate po mnogim izvrsnim igrama (jedna od njih je i *Ecstatica*, koja je dobila i novi nastavak). Ovo je point&click avantura, stoga i nije tako teška kao što ste možda pomislili. Dovoljan je klik na određeni predmet ili osobu i gledati što se zbiva. Već na početku čekaju vas dvije: pauk se ispružio po kovčegu koji morate otvoriti, a ovorit ćete ga samo ako pauka okrenete u pravi položaj. U drugoj zagonetki su tri svijeće različitih boja, prvo ih morate upaliti, a onda složiti od tri boje: zelenu koju ćete dobiti pomiješate li žutu i plavu. Bit će još sličnih zagonetki, ove sam dvije spomenuo da bih vas pripremio na ono što vas čeka tijekom igranja. Na početku same igre u sobi ste zajedno sa zombijem koji moli za život. Iako je već ustao iz mrtvih, moli da ga ne ozlijedite. Kako vi niste *bad gay*, svaki ćete ga put spasiti, a on će vam zauzvrat nešto dati ili reći nešto važno za dalji prolazak. Tek kad vam ispriča sve i svašta, moći ćete početi igrati igru. Da ne biste odmah odustali, otkrit ću vam nekoliko početnih zavrzlama. Pogledajte rupu u koju je skočio zombi, a potom i zatvoreni kovčeg. Uzmite torbu gline i pritisnite polugu koja će dignuti dizalo i vodu na njem. Uporabite torbu i vodu na stolu s alatom pa ćete dobiti medaljon koji će vam dobro doći poslije. Dalje nastavite sami, ovo ipak nije rješenje igre, nego opis. Najvažnije je da sami završite ovu avanturu bez nekakvih dodatnih pomagala. Moja je preporuka: klikajte na sve što možete jer time ne gubite ništa.

Zvuk je kao u najcrnjem hororcu pa ako baš želite pravi ugođaj, ugasite sva svjetla, stavite slušalice na uši i spremite se za igru. Ako vam je srce slabije nego što ste mislili, već ćete nakon pet minuta odustati i prijeći na onaj stari način, bez slušalica i dodatnog ugođaja. Grafika je baš lijepa, tako da će vas i njom ova igra privući - 3D renderirani likovi više nisu kockasti kao u *Ecstatici*. Zanimljivo je što prilikom rješavanja zagonetaka u ovoj igri morate biti i brzi, a čekaju vas i mali arkadni dijelovi poput onih u arkadnoj igri *Beavis&Butthead*, tipa gaženje žohara zombijevom cipelom (nije baš neka igra), tek toliko da se malo odmorite od užasa koji vas očekuju. Jednostavno se pustite niz divlje vode *Voodoo* čarolija (ne mislim na 3D ubrzivače) i pogledajte što bi se dogodilo kad biste se našli u takvoj situaciji u stvarnom svijetu. Brrrrr....



Brr, već se iz same ove atmosfere naslućuje da je nešto zlo u zraku. Ne bismo volejli biti u Mirinoj koži...



Korisničko sučelje u ovoj igri je vrlo jednostavno, dovoljno je jednom kliknuti na određeni predmet. Pazite samo da kliknete na svaki predmet jer postoje mnoge skrivene zagonetke koje su bitne za završetak igre...

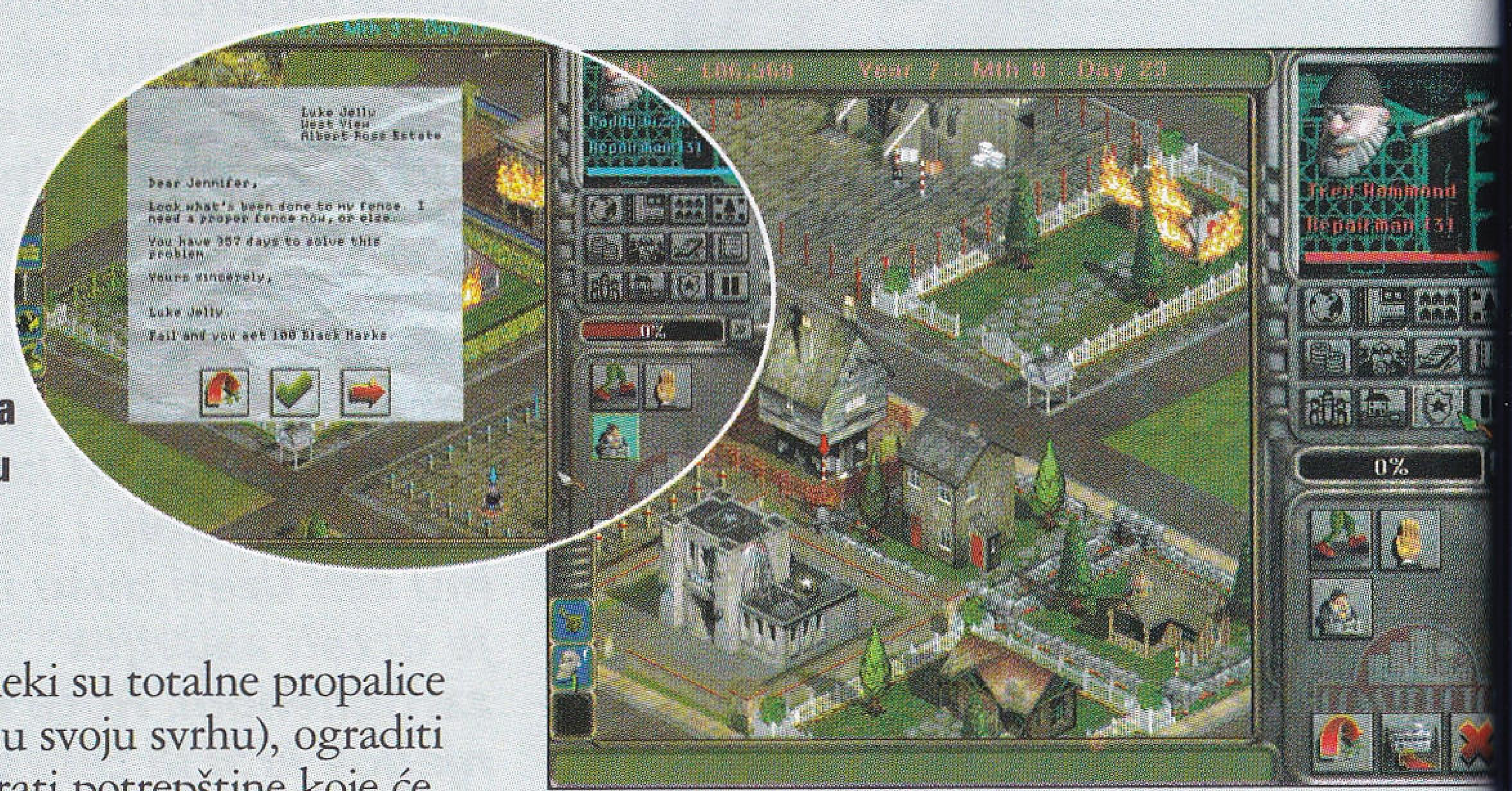
Voodoo Kid
InfoGrames

Igrano na:	P200MMX, 32MB, Win95
Grafika:	93%
Zvuk:	86%
Igrivost:	88%
Min. konfig.:	P75, 8MB, Win 3.11
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**90%**

Constructor



Teško mi je opisati kiseli izraz na licu Daria Rakovca kada sam mu dao Constructora na recenziju. Polako je rukom uzeo CD, kao da uzima krpu kojom je bila omotana lešina, i upitao: "A što, tu se, heh, nešto gradi (proguta slinu), neka managerska igra je to, heh?". Pa zar da očekujem da se čovjek veseli kada dobije na recenziju managersku simulaciju građevnog poduzeća?



Ako vaši stanari osjete makar naznaku vašeg nemara poslat će vam ovakvo pisamce. Oglušite lise simpatični će čovječuljak posći za šibicama i definitivno privući pažnju

Ove će zime svi zemljoposjednici, graditelji i gradonačelnici u duši doći na svoje. Ispunjenje njihovih snova stiže iz *Acclaima* u obliku najnovije stvaralačke zavrzlame simbolična imena *Constructor*. Simulacije izgradnje i upravljanja gradom oduvijek su bile među popularnijim igrama. Svima nam je dobro znana *Sim* serija koja je na neki način i otvorila *Pandorinu* kutiju iz koje je izašlo više klonova različite kvalitete nego bi ih se i sama *Pandora* uspjela sjetiti. Izgraditi svoj grad od samog početka, od velike livade s par raštrkanih kućica do futurističkog megalopolisa, poseban je osjećaj koji smrtnik teško da, osim uz pomoć svog vjernog računala, ikad može doživjeti. Taj nam je vjerni komad plastike i žica omogućio da se sami uvjerimo kako je taj posao zapravo složen i ubuduće ćemo dobro promisliti prije nego počnemo psovati gradonačelnika. No, bilo kako bilo, *Sim City* i potomstvo ionako me nije nikad odveć oduševljavalo. Bile su to simpatične igrice koje bi mi brzo dosadile i još bi brže nestajale s mog harda. Kad sam prvi puta čuo za *Constructora*, prvo sam pomislio: "Oh, ne opet." Ovaj put, koliko je to god teško priznati, nisam bio u pravu. Ukratko, *Constructor* je izravan *Sim* nasljednik ali s jednom razlikom - ima *dušu,* dozu života, humora i jednostavne dopadljivosti, što je svim *Sim Cityjima* toliko nedostajalo. Nakon pokretanja igre, ubrzo ćete shvatiti da simpatični čovječuljci što jurcaju i grade zapravo prikrivaju ozbiljnost i dubinu ove igre. Nemojte ni započinjati igru jer ćete, vjerujte mi, postati ovisnikom.

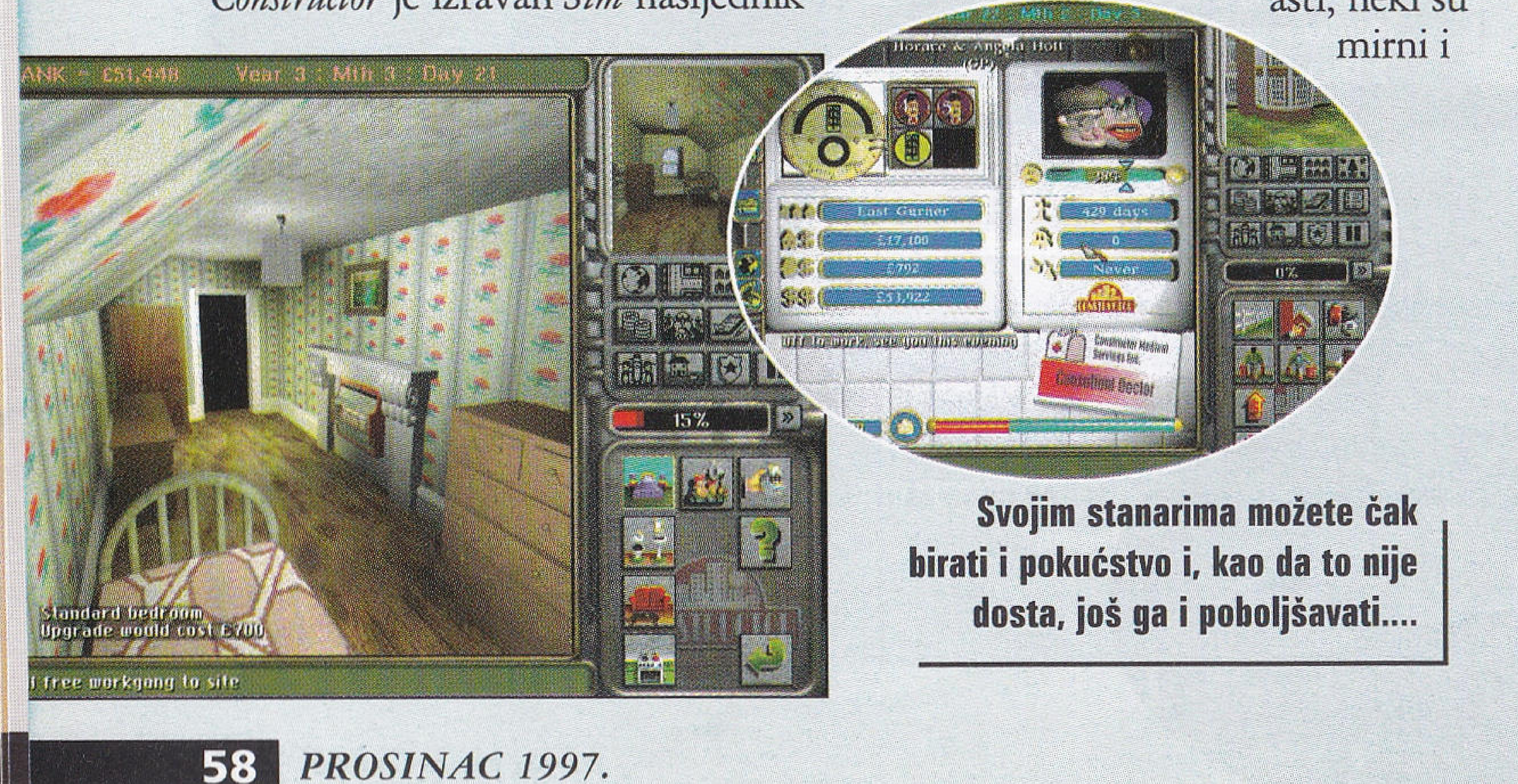
Što je drugačije?

Prije svega, *Constructor* svoju igrivost uvelike duguje sučelju. Izrazito jednostavno i korisnički nastrojeno, traži minimum za navikavanje, a nakon toga je sve pjesma. Što se same ideje tiče, ona je prilično jasna no razlika ipak postoji. Dok ste u dosadašnjim *Simovima* probleme rješavali globalno, ovdje će vam osnovna organizacijska i radna jedinica *(ovo zvuči tipično socijalistički – Ed)* biti lukavi predradnik i debeli graditelj. Isto tako, najmanji dio vašeg carstva neće biti kvart nego jedna kuća i njen stanar koji neprestano kuka zbog visoke stanarine, zbog premalo drveća u dvorištu ili zbog buke iz obližnje tvornice. Posebno mi se svidjela pozornost posvećena detaljima. Primjerice, kad izgradite kuću, trebate sami izabrati njene stanare (neki su luckasti, neki su mirni i poslušni, neki su totalne propalice ali svi imaju svoju svrhu), ograditi kuću, izabrati potrepštine koje će vaše sirote stanare učiniti zadovoljnima, povremeno im preurediti sobe i povisiti standard. Sve u svemu, jednom kad krenete, nema stajanja. Poslije će biti još nekih opcija (policijskih postaja, bolnica, tvornica kućnih potrepština), a moći ćete izgraditi i mafijaški štab ili hipi komunu. Svako će vam poboljšanje otvoriti nove mogućnosti i nove načine borbe s konkurencijom. Ako ste pomislili da ste u ovom malom svijetu sami, prevarili ste se. Gradsko je vijeće zaposlilo nekoliko konstruktora i želite li pobijediti, morat ćete budno paziti na sve konkurentske poteze jer oni neće prezati ni od čega. Ponekad će čak graditi kuće na vašem zemljištu ili poslati svoje mafijaše da *pozdrave* vaše stanare. Naravno, i vi svoga konja za trku imate. Vaši će predradnici moći silom preuzimati ili rušiti neprijateljske građevine, radnici će uvijek imati pištolj pri ruci i njime uvjeriti protivnika da tu nema što tražiti, a mafija je priča za sebe. Srećom, taj je borbeni dio potpuno u drugom planu i ne pretvara igru u *još jedan C&C klon s dodatnim opcijama izgradnje*.

Igru možete igrati u nekoliko varijanti, scenarija u kojima morate zaraditi određenu svotu novca za određeni broj godina ili izgraditi sve tipove kuća ili zavladati svijetom – dakle, sve one ubičajene ideje koje muče prosječnog građevnog poduzetnika (danas *Dubrava*, sutra svijet!). Navedene opcije i građevine ne predstavljaju ni djelić onog što vam igra nudi, no nadam se da će i to biti jedan od razloga da se odlučite za *Constructora*. Sve u svemu, riječ je o rijetko kvalitenom naslovu koji će ispuniti očekivanja svakoga tko je imalo sklon ovakvim igrama. Žao mi je jedino što ovaj opis ne sadrži sve što igra nudi, ali kako će sasvim sigurno biti tema jednog od budućih Savjeta više, sumnjam da ćete ostati prikraćeni. Ako ništa drugo, dotad istražujte sami.

ZANIMLJIVOSTI

Ono što isprva najviše čudi je činjenica da je *Constructor* zapravo *DOS* igra. Rad pod *Windowsima* ne predstavlja problem, ali ništa i ne mijenja. Igra ne zahtijeva nikakav bijesan hardver i solidno radi na svim standardnim strojevima. Kvalitetu grafike vidjet ćete na slikama, pa joj ne treba nikakvih hvalospjeva.



Svojim stanarima možete čak birati i pokućstvo i, kao da to nije dosta, još ga i poboljšavati....

Constructor
Acclaim

Igrano na:	P200MMX, 32MB
Grafika:	90%
Zvuk:	80%
Igrivost:	80%
Min. konfig.:	P90, 16MB
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**85%**



Mislav Mataija is Shadow Warrior

Lo Wang je sasvim običan momak iz susjedstva. Nosi sandale, rano ustaje na jutarnju kavicu i sluša stojedinicu, a kad padne sumrak – oblači samurajsko odijelo, uzima katanu i skraćuje za glavu svakog tko ga poprijeko pogleda. U stvari, najviše sliči Mislavu "very-bad-man" Mataiji koji ovih dana zna reći samo "No one mess with Lo Wang".

Non-stop slušamo o 3D karticama. Iako je za svaku pohvalu uvođenje novih tehnologija, često se zaboravlja što je *Đuku* dovelo do vrha top-lista - jednostavnost, igrivost i interaktivnost. To ćete naći i u *Shadow Warrioru*, novoj FPP pucačini *3D Realmsa*, ali u mnogo većim količinama i kvalitetnijoj izvedbi. O čemu je riječ? Glavni negativac *Zilla* stvorio je vojsku kloniranih mutanata, namjeravajući zavladati svijetom. Njegov najljući neprijatelj (naš lik), karizmatični, iritantni i sadistički *Lo Wang* se pomalo razljutio što su ga zločesti klonovi prekinuli za ručkom u njegovu omiljenu kineskom restoranu, pa je zgrabio svoju katanu i nekoliko šurikena i krenuo u lov na *Zillu*. No dobro, vidi se da priču nije pisao nikakav Nobelovac, ali atmosferu igre spašava taj kineski *štih*. Osim toga, *Lo Wang* će vas bombardirati smiješnim izjavama kakve biste i očekivali od gada kakav je on. Što je najbolje, Đukine provale se ne mogu mjeriti s *Lo Wangovim* - pokušate li pokrenuti neki pokvareni stroj, pada komentar u stilu *"sigurno je proizveden u Americi!"* Kad izmasakrirate protivnika, reći će: *"Smrt je prirodna"* ili *"Maleni skakavac!"* ili *"You very bad man!"*, a sve to govori na vrlo lošem engleskom s kineskim naglaskom. Ne nedostaje ni muškošovinističkih primjedbi, no one vas ponekad mogu skupo koštati. Primjerice, na četvrtom ćete nivou naletite na žensku koja se kupa ispod vodopada. Kad joj se približite, *Lo Wang* izvali neku primjedbu, da bi ona (pitam se odakle) izvadila *Uzi* i počela pucati. Općenito, igra je prepuna crnog humora i svakojakih podlosti.



"You look like a crazy baboon". Ovakvi komentari su sasvim uobičajeni za Lo Wanga

Sayonara, scumbag!

Gotovo sve predmete u igri možete uništiti ili na neki način promijeniti, a nivoi su doista originalni i prepuni tajnih prolaza. Tako npr. ponekad morate ispaliti metak u golemi gong i tako otvoriti neka vrata ili prolaz. Programeri su posebnu pozornost obratili detaljima. Kad ubije protivnika i slučajno zagazi u pozamašnu lokvu krvi koju je jadni neprijatelj ostavio za sobom, *Lo Wang* će ostavljati krvave tragove svojih sandala na podu (naravno, kao pravi Kinez, ne ide nikamo bez njih). Ili, recimo, ako jadnom mutantu promijeni osobni opis u uskom prolazu, njegova će krv prsnuti po zidovima, polagano cureći prema podu. Šurikeni se zabijaju u zid i, naravno, možete ih ponovo pokupiti i poslije uporabiti. Takvim i sličnim detaljima ćete se čuditi na svakom nivou i po tome se najbolje vidi da su igru dizajnirali maštoviti i domišljati ljudi.

You very bad man!

SW je temljen na modificiranom *Build Engineu* koji je u ovoj igri dotjeran do krajnjih granica pa ne treba ni čuditi što nam iz 3D Realmsa poručuju da je ovo ujedno posljednja igra temeljena na njem. Nažalost, i to veliko nažalost, *Build Engine* sa sobom donosi i











I što onda valja u posljednjoj igri temeljenoj na Build Engineu? Ukratko, dizajn nivoa, oružja, puno crnog humora i velika igrivost. Što ne valja? Pa, premalo je neprijatelja, premalo je neprijatelja i premalo je neprijatelja...

najveću manu, a to je nedostatak pravog i istinskog 3D ugođaja. Protivnici su i dalje plošni spriteovi, što Quake fanaticima daje povoda za prigovore da igri fali *"ono nešto"*. Usprkos tomu, ljubitelji *Đuke* će i bez pravog 3D-a biti oduševljeni sjajnim i originalnim oružjima, maštovitim protivnicima i velikom igrivošću. Osim deset osnovnih oružja, u igri postoji i gomila bombi, zamki za protivnike i dodataka poput medikita, alata za popravljanje uređaja, noćnih naočala i slično, ali to nije sve! Prava stvar je stvar što gotovo na svakom nivou nailazite na neko vozilo ili uređaj kojim možete UPRAVLJATI, a kojiput je to i nužno za završetak nivoa. Bez problema možete sjesti u buldožere, viljuškare, glisere, topove, tenkove, oklopna vozila i raspaliti po gamadi ili ih zgaziti, ovisno o ukusu. Ta vozila mogu uništavati i zidove, te drastično mijenjati izgled karte. Protivnici su dobro osmišljeni, mada ih je za moj ukus premalo. Najčešći su zli ninje koji si, ako ih ranite i ostavite žive, u usta naguraju *Uzi* i počine oralni harakiri. Zanimljivi su i *Coolieji* - trčkaraju okolo s kutijom TNT-a, a životna im je svrha zaletjeti se u vas i u kamikaze stilu eksplodirati, nakon čega će njihovo tijelo napustiti duh i napasti vas. Ima tu i opasnih *Guardiana*, divljih *Rippera* i drugih, ali neću vam otkriti sve, potrudite se malo i sami. Zanimljivo je i čudno da je voda potpuno prozirna, s obzirom na mogućnosti *Build Enginea*, no barem ćete znati koliko je pirana u bazenu u koji morate uskočiti.





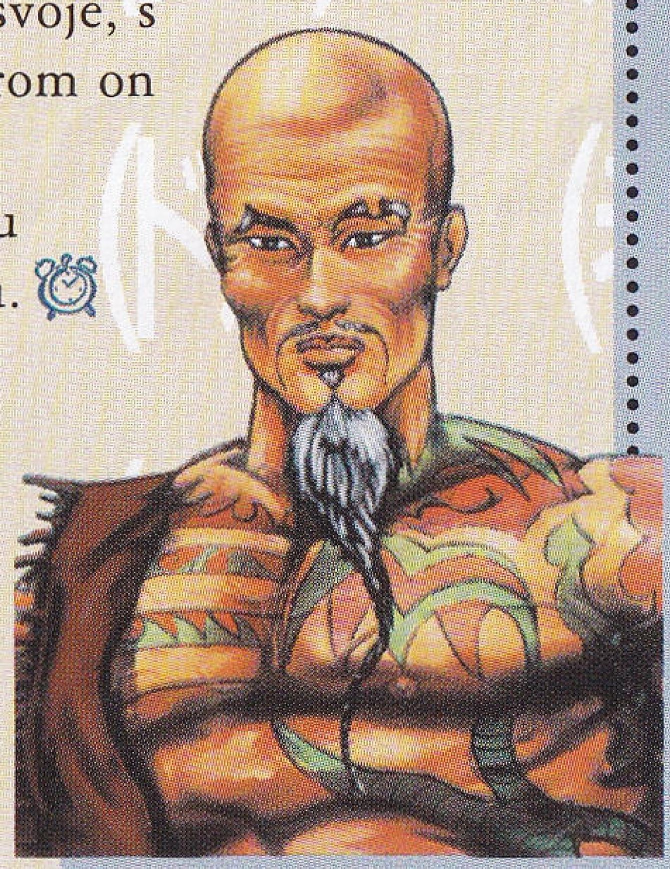
Na ovoj slici boss na kraju nivoa demostrira najnovije hip-hop plesne korake. Šteta što Mislav nema sluha za taj ritam...



SW je vjerojatno najzabavnija single player igra ovog tipa, a još je bolja u multiplayeru koji podržava osam igrača u mreži i 2 preko modema, te za *3D Realms* neizbježni *TEN*. Zasad nema *3Dfx* podrške, ali uskoro će biti izdan patch koji će i to ispraviti. Inače, na mom stroju se igra u 800x600 vuče u jedva podnošljivih 12 FPS-a, dok u 640x480 radi u ne tako loših 15-20 FPS-a *(vidi stavku "Igrano na" u igrometru – Ed)*. Zbrojivši svoje dojmove, preporučujem vam *SW* jer ćete se sjajno zabaviti u ovim hladnim zimskim danima. Iako se osjeća da je dobri stari *Build Engine* odradio svoje, s ovom igrom on odlazi u zasluženu mirovinu.



Nivoi u Shadow Warrioru krcati su vozilima koja tu nisu samo radi ukrasa. Slobodno "zajašite" ovu konzervu i "operite" malo neprijatelje.



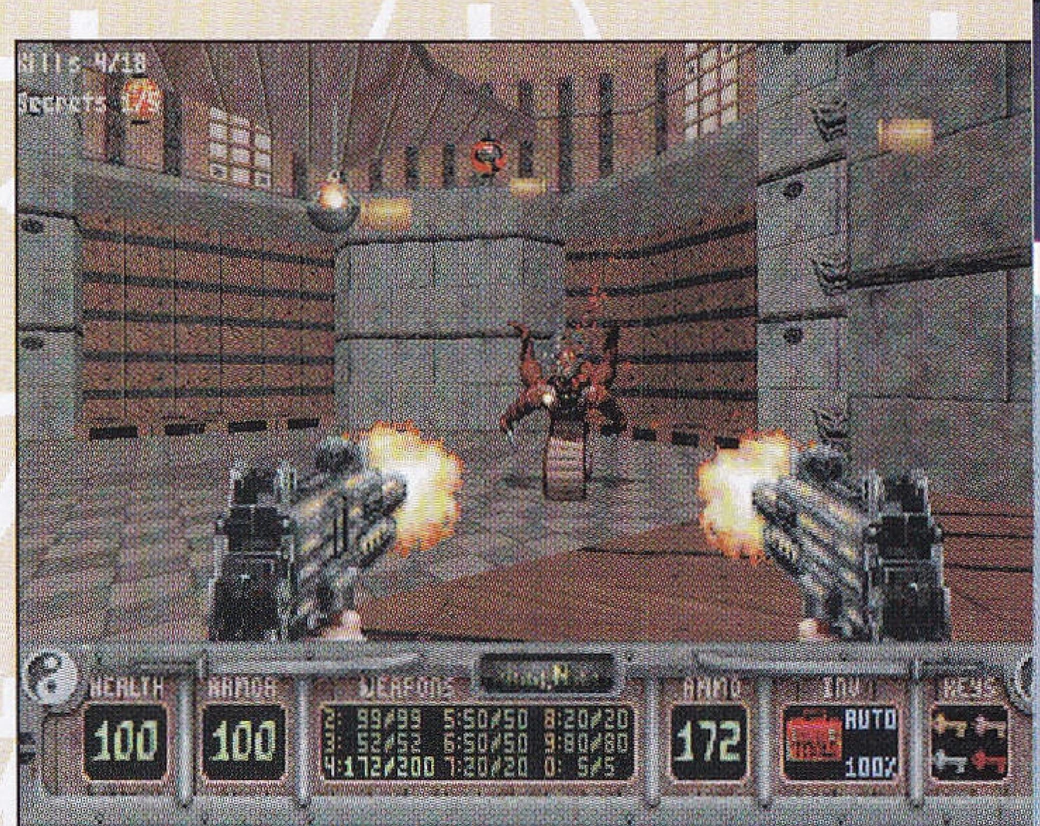
ALTERNATIVNO

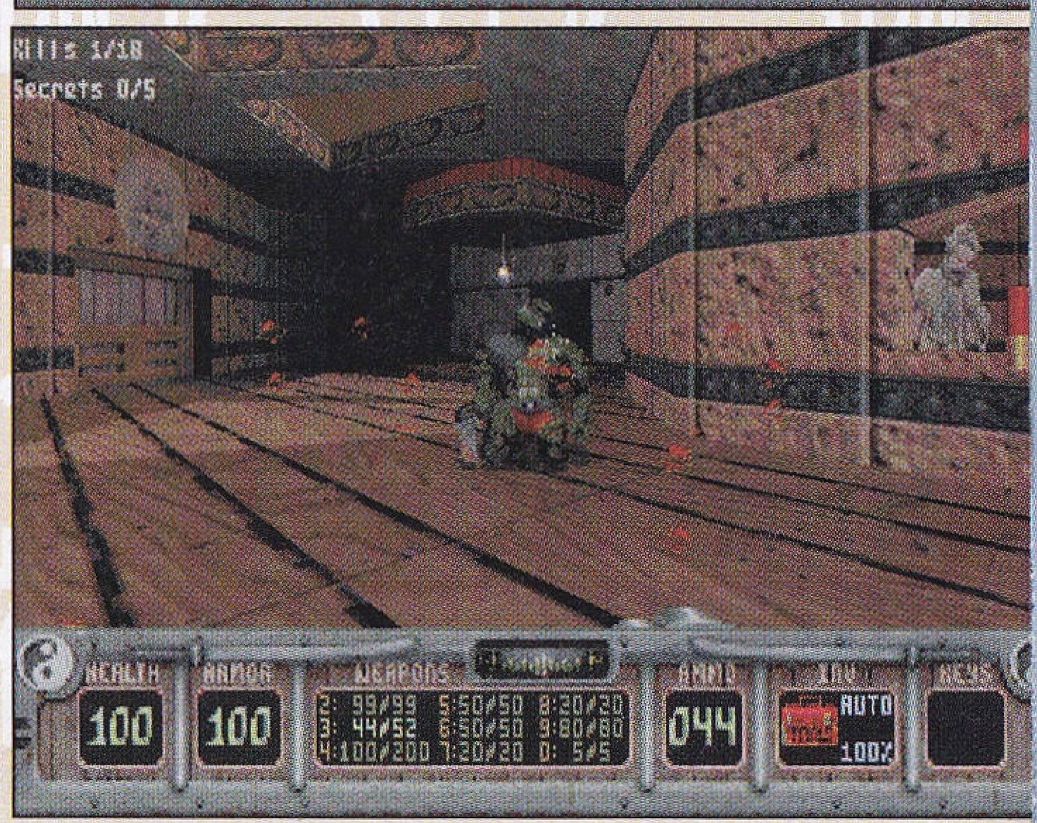
ĐUKA ili QUAKE

Prva igra je proslavila 3D Realmsov Build Engine, a druga je apsolutni vladar FPP pucačina. Od Quakea su kvalitetniji jedino Activisionovi mission packovi.

QUAKE 2

U prošlom ste i pretprošlom broju mogli čitati najavu i prve utiske o igri zbog koje će mnogi "otključati" novčanik i kupiti 3D ubrzivačku karticu, a ako vas zanima oko čega se digla tolika halabuka – isprobajte demo što smo ga isfurali na Hack CD-u.





Hopla, al' se izuvamo u zraku. "You very bad man"!!!

ZANIMLJIVOSTI

Who Do You Want To Kill Today?

Od mnoštva oružja u *SW-u*, dva se posebno izdvajaju: ubijete li *Guardiana*, jednog od opasnijih neprijatelja, ponekad će mu "slučajno" ispasti glava i tada je možete pokupiti i koristiti kao oružje koje ispaljuje vatrene kugle ili zid napalma - oprez, potrebna je preciznost. Ubijete li *Rippera*, ispast će mu srce, pa ga pokupite. U trenutku gužve stisnite ga, nakon čega će prsnuti krv i pred vama se materijalizirati duplikat *Lo Wanga* koji će vam pomoći u borbi.



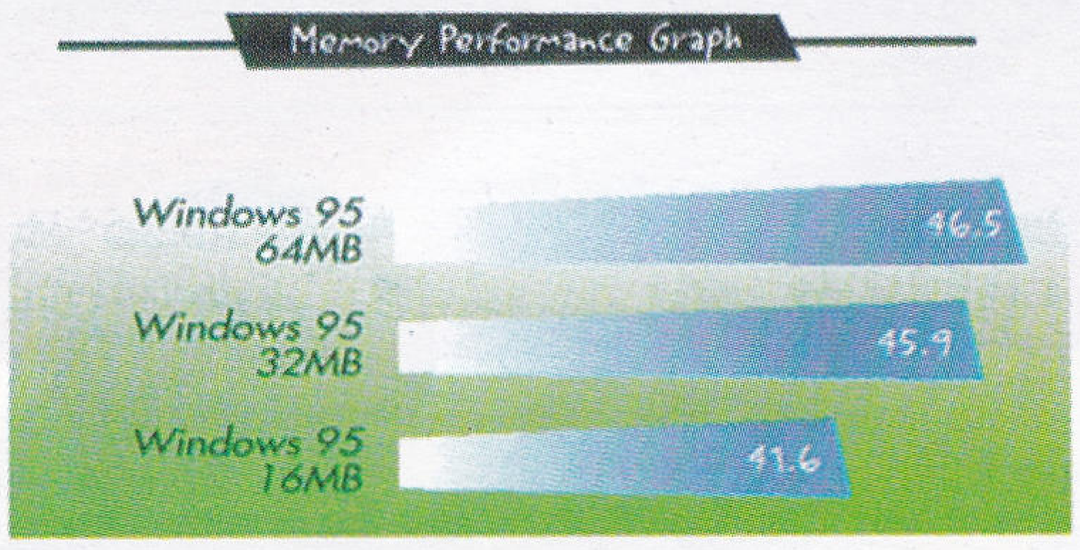
Internet Explorer

Osim na homepageu 3D Realmsa (www.3drealms.com) i GT Interactivea (www.gtgames.com/shadowwarrior) , mnogo ćete informacija naći i na ovim adresama:
www.swarrior.com
www.geocities.com/~controlzee
www.nmia.com/~jfdemps/sw
cheezy.simplenet.com/sw

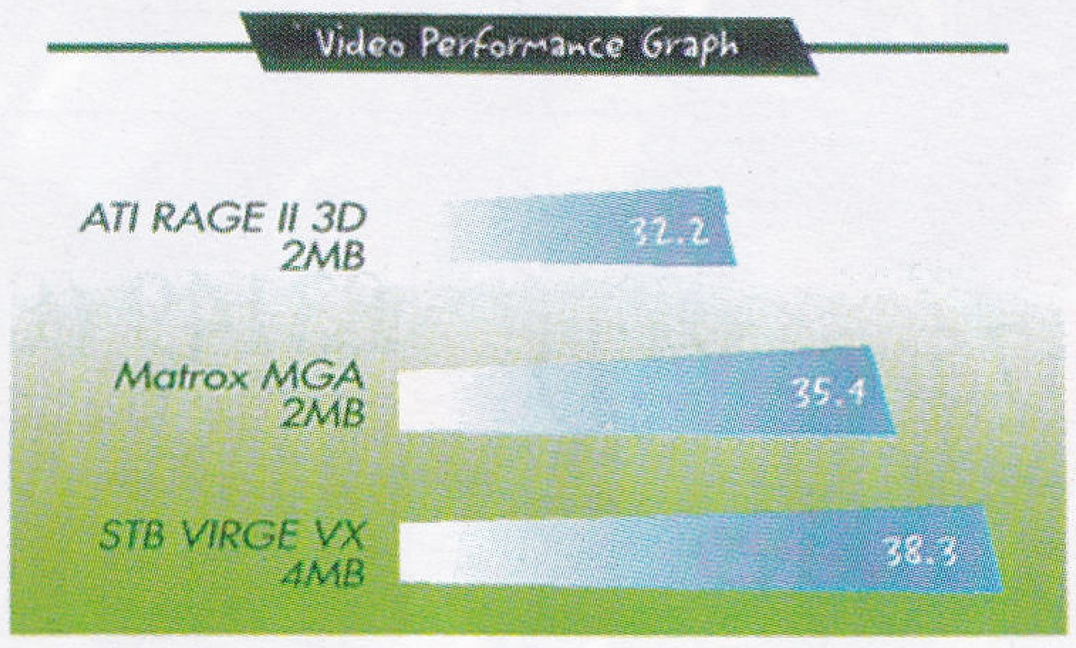
Shadow Warrior
3D Realms

Igrano na:	P100, 32MB
Grafika:	88%
Zvuk:	88%
Igrivost:	92%
Min. konfig.:	P60, 16MB
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**91%**


GATEWAY2000



Ziff Davis's Business Winstone 97 version 1.0



High End Graphics Winbench 97

DTK computers

DTK QUIN 166 TX-430
- INTEL MMX 166 MHz Pentium
- 16MB EDO RAM 70ns, 512KB Cache
- 1.7 GB HDD 12ms
- 16x CD ROM Toshiba
- PCI S3 Trio 64V+2MB
- FDD 3,5", WIN 95 tipkovnica
- MINI Tower
- MS Intellimouse, Pad
- HR Manual

DTK QUIN MMX 200-INTEL
- INTEL MMX 200 MHz Pentium
- 16MB EDO RAM 70ns, 512KB Cache
- 1.7 GB HDD 12ms
- 24x CD ROM Toshiba
- PCI S3 Trio 64V+2MB
- FDD 3,5", WIN 95 tipkovnica
- MINI Tower
- MS Intellimouse, Pad
- HR Manual

DTK KLAMATH 266-LX440
- INTEL 266MHz P2
- 32MB RAM EDO, 512KB Cache
- 2.5 GB HDD 12,5ms
- 24x CD ROM Toshiba
- MATROX Millenium 4MB
- FDD 3,5", WIN 95 tipkovnica
- MINI Tower ATX
- MS Mouse, Pad
- HR Manual

DTK NOTEBOOK 586 TFT
- INTEL 166MHz Pentium
- 40MB RAM DIMM, 256KB Cache
- 2.0 GB HDD 14ms
- 12,1" TFT Active Display
- PCMCIA Type III
- SOUND Blaster 16 PRO + zvučnici
- TV priključak, MPEG 2
- CD ROM 10x, Touch Pad
- FDD 3,5", WIN 95 tipkovnica

GATEWAY2000

GATEWAY P5-166 INTEL
- INTEL Pentium 166MHz MMX
- 32MB High Performance SDRAM
- 512KB L2 Cache, 1.7 HDD Ultra A.
- STB Virge GX 4MB Video Card
- CD ROM 24x
- 15" Crystal Scan Monitor (TCO92)
- Desktop/MINI Tower 145 W
- WIN 95 Tipkovnica 105 tipki
- MS Windows 95 on CD

GATEWAY P5-200M
- INTEL Pentium 233MHz MMX
- 32MB High Performance SDRAM
- 512KB L2 Cache, 3.2 HDD U. Ata
- STB Virge GX 4MB Video Card
- ENSONIQ PCI Sound C. + ACS 410 zv.
- 15" Crystal Scan Monitor (TCO92)
- 145W Tower, CD ROM 24x
- WIN 95 Tipkovnica 105 tipki
- MS Windows 95 on CD

GATEWAY G6-266
- INTEL Pentium II 266MHz
- 64MB RAM EDO, 512KB Cache
- 6.4 GB Ultra Ata HDD +
- PROMISE U.Ata Controller
- 19" EV900 Monitor TCO92
- STB VIDIA AGP 4MB Video Card
- CD ROM 24x
- WIN 95 Tipkovnica 105 tipki
- MS Windows 95 on CD
- TOWER Case 200W

GATEWAY G6-300XL
- INTEL Pentium II 300MHz
- 64MB RAM EDO, 512KB Cache
- 8.0 GB Ultra Ata HDD +
- PROMISE U.Ata Controller
- 19" EV900 Monitor TCO92
- STB VIDIA AGP 8MB Video Card
- CD ROM 24x
- ENSONIQ Wavetable PCI P&P
- BOSTON Acoustic zvučnici
- WIN 95 Tipkovnica, TOWER Case
- MS Win 95, IOMEGA ATAP Zip Drive



Podignite slušalicu i nazovite

SENSO

6119 066



Sid Meier's Gettysburg!



HACK IGRA

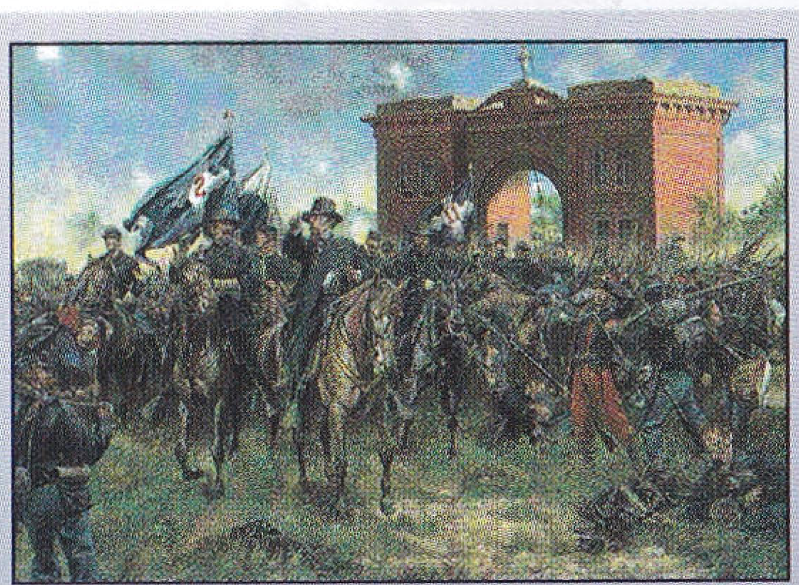
U početku bijaše Sid. Sid postade prvi čovjek Microprosea. Nakon toga stvori Railroad Tycoon, F-15, F-19 Stealth Fighter i Silent Service i vidje da je dobro. Onda stvori Civilisation i postade uzrokom mnogih propalih brakova i uništenih karijera diljem svijeta. Vjerujte Vedranu Janušu, on je to iskusio na vlastitoj koži. Okey, brak mu još nije propao, no karijera u Hackeru mu je u nezadrživoj silaznoj putanji, a sve to zahvaljujući Sid Meieru...

Zanimljivo, svi pravi obožavatelji računalnih igara počnu ih prije ili poslije uspoređivati s umjetnošću. Jesu li video igre umjetnost? Zašto ne bi bile? Usporedimo ih s filmom. I igre i film nose u sebi elemente umjetnosti - sliku, glazbu i priču, samo što igre imaju još jednu dimenziju - interaktivnost. Ako me tko upita kako gomila *Doom* klonova može biti umjetnost, samo ću mu spomenuti *Quake*, *Jedi Knight*, *Monkey Island 3* i začepiti gubicu. Kao što na televiziji nisu u istoj kategoriji *Wrestlemania* i *Casablanca*, tako i u svijetu igara postoje naslovi koji ne zaslužuju ni da ih pogledamo. Zanimljivo je koliko se kroz umjetničko djelo može zaključiti o karakteru onoga koji ga je stvorio. I tako, ako s jedne strane obožavamo *Johna Romera* kao inkarnaciju sotone na Zemlji, na drugoj je strani netko tko baš na svakoj fotki izgleda poput *"božjeg anđelka"*, a zove se *Sid Meier*. *Sid* je nedavno napustio *Microprose* i zajedno s još nekolicinom ljudi osnovao znatno manju kompaniju, *Firaxis*. Upitan zašto se odlučio na takvo što, odgovorio je da više voli raditi s malim kreativnim timom (cijela kompanija ima 10-15 ljudi) nego s desecima, čak i stotinama ljudi koji stvaraju megalomanske projekte (primjer: *Wing Commander* saga i njen budžet koji se za par milijuna dolara povećavao u svakoj sljedećoj epizodi). Tvrdi da je to i inače u trendu, i kao najbolji primjer navodi *id Software*, koji se odvojio od svoje matične kuće i tek tada ostvario svoju viziju igrom *Doom*. No s obzirom da *Firaxis* ipak treba nekoga tko bi mu pomogao distribuirati proizvod, potpisali su ugovor sa softverskim magnatom *Electronic Artsom*. Svoj potez drže razumnim: *"EA je velika uspješna kompanija koja će nam pomoći u distribuiranju ne tražeći kompromis u dizajnu igre. Važna sloboda koju u Microproseu nismo imali."*

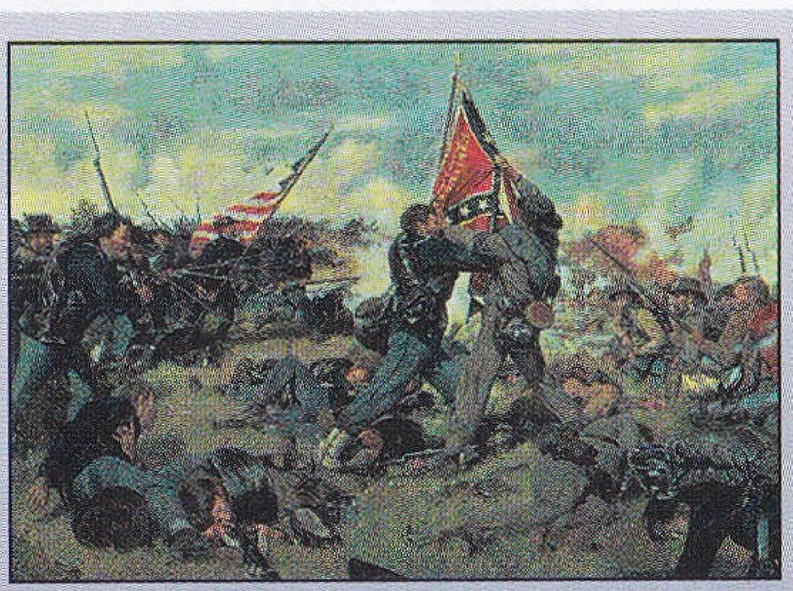


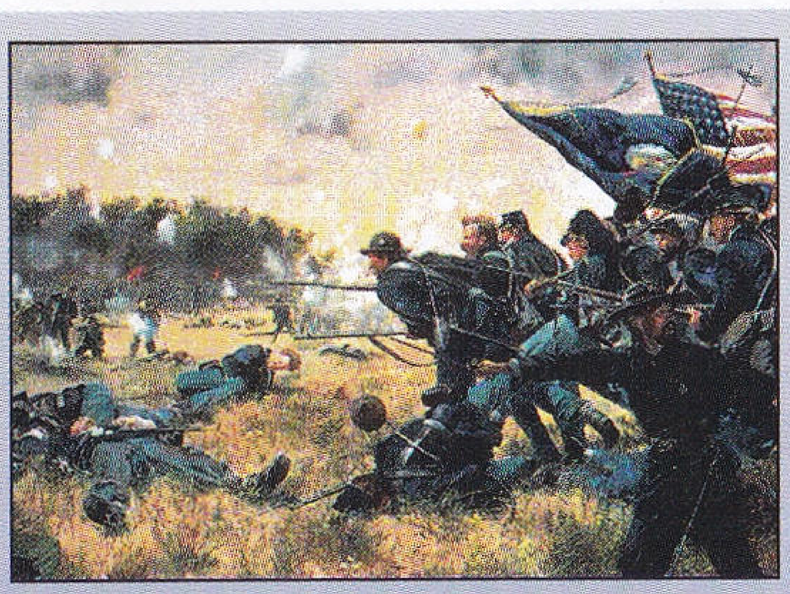
Ovako izgleda najvažnija bitka američke povijesti oživotvorena u verziji Sid Meiera. Ljubitelji Sidovih igara će imati razloga za feštu...

Donosimo vam opis *Sidovog* najnovijeg projekta: *Sid Meier's Gettysburg*. Igra je utemeljena na najvažnijoj bitci američkog građanskog rata (sjetite se filmske serije i igre *North&South*). Južnjačka konfederacija, zemlja robovlasnika, bila je vojno i financijski izmučena. Sav je promet s vanjskim državama bio blokiran, u zemlji je bila opća nestašica. Vrijednost novca vrtoglavo je padala i bilo je očigledno da će vrlo skoro konfederacija morati kapitulirati, ne zbog vojnog poraza, nego da ljudi ne bi pomrli od gladi. Nasuprot tomu, Sjever je bio u odličnom stanju, proizvodnja oružja je cvjetala i, što je najvažnije, surađivali su i imali podršku ostalog svijeta. Sve je to navelo prvog čovjeka Juga, generala *Leea*, na očajnički potez (general *Lee*, najslavniji heroj tog rata, kažu, nije ni bio za robovlasništvo, ali je branio Jug zato što se ondje rodio). Prikupio je vojsku odlučivši ići na sve ili ništa. Pošao je zadati Sjevernjacima smrtonosni udarac: krenuo je na Washington. Svršetak je poznat: u bitci kod

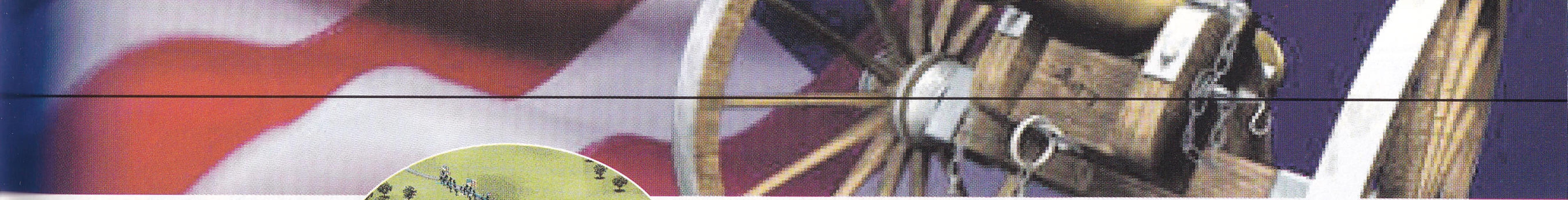




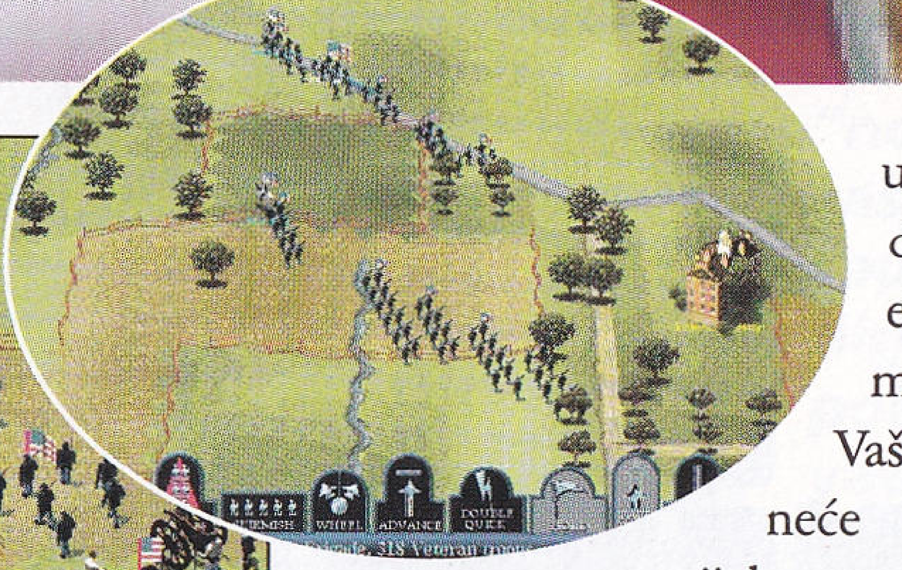




Don Troiani – larger than life **Gettysburg se od sličnih igara razlikuje i nevjerojatnom količinom povijesnih detalja ugrađenih u samu igru. Da bi postigli posebnu vizualnu atmosferu, kreativni tim je surađivao s Donom Troianiem, poznatim američkim umjetnikom čija su djela inspirirana američkim građanskim ratom. Čovjek je pravi fanatik, u svom domu čuva zbirku oružja, topova i odora iz svih razdoblja rata. Svaka je njegova slika nastala kao plod višegodišnjeg (4-5 godina) prikupljanja podataka želeći prenijeti baš svaki detalj, od izgleda pozadinske arhitekture do kopči na odorama. Uglavnom, Troiani je velikim dijelom zaslužan za grafiku koja uvelike pridonosi atmosferi.**







Nemojte ni pokušavati u Gettysburgu primijeniti čuvenu C&C taktiku "hit'n'run" jer ovdje ipak govorimo o igri koju je osmislio Sid Meier. Ovo je STRATEGIJA...

Gettysburga, dugoj, teškoj i prilično neujednačenoj, *Lee* je izgubio. Ubrzo je potpisana predaja Juga, a svi robovi su oslobođeni. *SMG* je u osnovi real time strategija u *C&C* stilu. Naglašavam ovo *"u osnovi"* zato što ova igra u sebi nosi mnogo, mnogo više. Najprije o njenoj strukturi. S obzirom na tadašnji sastav vojske, najmanja jedinica kojoj možete izdati naređenje je četa. Jednim klikom možete u bilo kojem času odabrati sastav svake jedinice. Samim jedinicama ćete moći davati i složenija naređenja, primjerice, kretanje po nekoliko uzastopnih točaka, a ne samo po jednoj. Bitku možete promatrati iz nekoliko perspektiva, od najbliže, tipične za *C&C*, do one u kojoj se izgled lokalnog reljefa izjednačuje s onim na karti. Inače, cijeli je teren napravljen u 3D, što jamči veću realnost, naročito što se tiče vidljivosti i utjecaja terena na kvalitetu borbe. Kad smo već kod realnosti, *Meier* je odlučio ubaciti u igru dodatni element: moral. Vaši vojnici neće uvijek biti raspoloženi i orni za borbu: što su duže u akciji, postaju umorniji. Ako želite iz svojih jedinica izvući najbolje, organizirajte njihove izmjene tijekom borbe i pokušajte im svako malo priuštiti malo odmora. Igrač će prvo primijetiti znatno drugačiji način borbe od onog na koji je navikao. Većina popularnih strategija prikazuje borbu s brzim pokretnim jedinicama, punu *hit'n'run* strategije, borbu u kojoj pojedinci imaju mnogo vatrene moći. No pokušajte se vratiti iz današnjice, u kojoj jedan vojnik može strojnicom pokriti 50 metara prostora oko sebe, u prošlost, u kojoj se puška trebala puniti nakon svakog ispaljenog metka, a rat se vodio u rovovima. Kao general, trebali ste dobro razmisliti kako ćete postaviti svoje jedinice i u svakom trenutku biti spremni na promjenu.



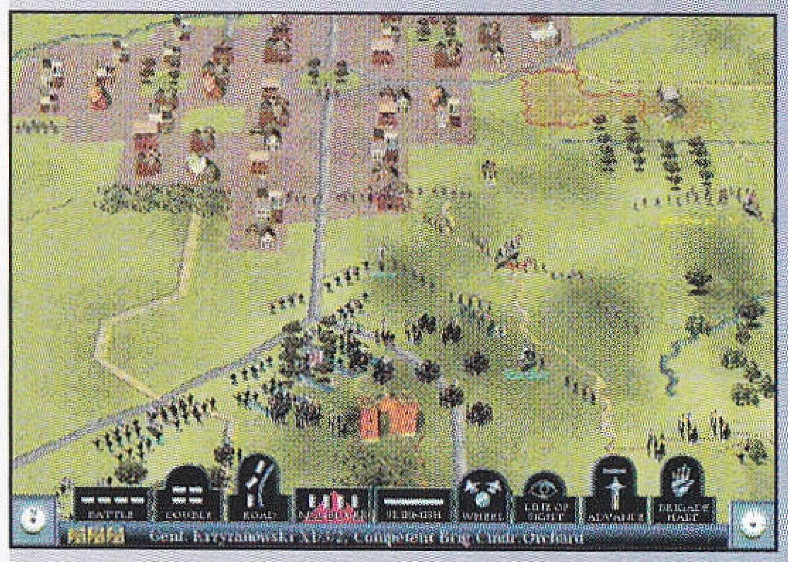
Nažalost, za pobjedu nije bilo dovoljno blagosloviti *Einsteina* i stisnuti gumb. Trebalo je postaviti jedinice na položaje iz kojih se može neprijatelja gađati sa strane (*flanking*) i tako ga što prije izmučiti, a nakon toga, u ključnom trenutku, narediti pokret. Vojnici bi tada poredani u vrstu počeli hodati i pucati prema neprijatelju pokušavajući sačuvati živce, dok su prijatelji oko njih padali kao snoplje. Kad bi bili dovoljno blizu, truba bi označila poziv na juriš i oni bi potrčali ka neprijatelju vičući iz sve snage. Ako su imali sreće, razbili bi mu postrojbu. Ako im sudba taj dan nije bila naklonjena, neprijateljski plotun bi hrabre napadače zbrisao s lica zemlje. Mogli biste pomisliti da ovolika količina detalja igri oduzima jednostavnost koja toliko pridonosi dobroj akciji no iz onoga što smo vidjeli, sve se odvija u vrlo brzom, adrenalinskom tempu. Igra će najvjerojatnije zabilježiti ogroman uspjeh, poglavito u Americi. *Sid* je definitivno stvorio još jedan hit.

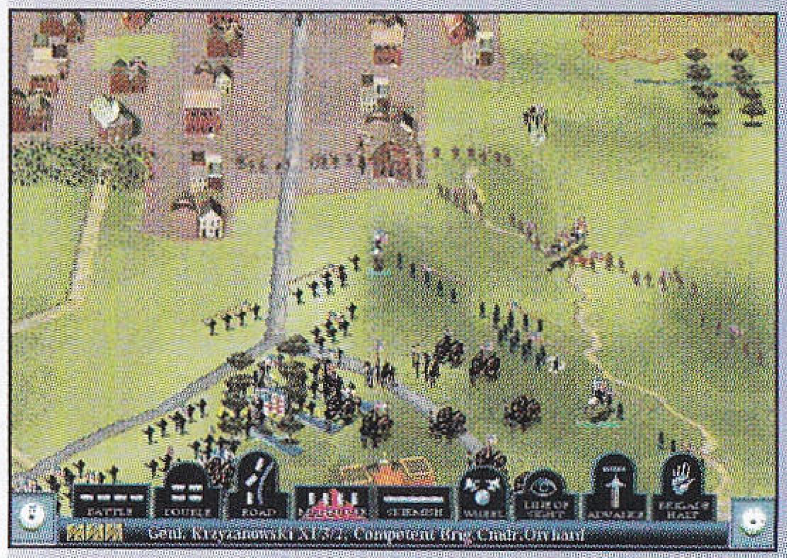


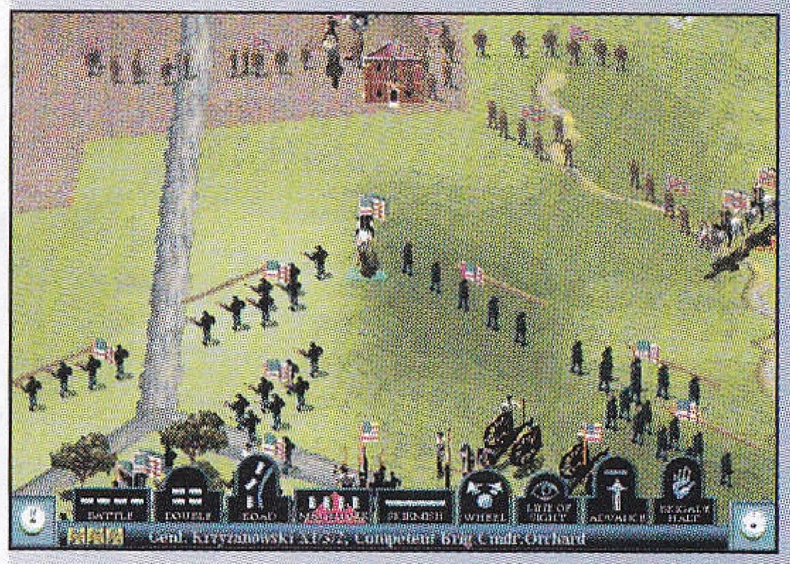


Banda iz Fireaxisa na okupu. Na drugoj fotografiji se kočoperi Fireaxisov *trio fantastikus* (s lijeva na desno): *anđelak* Sid Meier, Brian i Jeff.





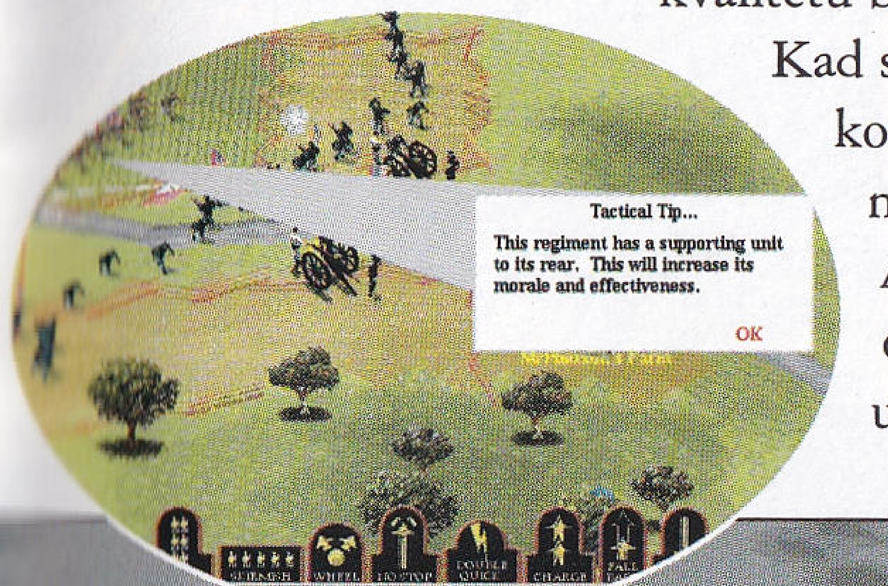




Zoooooooooom... Tijekom igre kartu možete nekoliko puta zumirati da biste dobili pregledniji prikaz situacije. Grafičke rutine koje vode računa o zoomu su iznimno dobro isprogramirane jer generiraju jasan prikaz bez obzira koliko ga vi približili/udaljili.

ZANIMLJIVOSTI

Railroad Tycoon, *Civilisation* i *Colonisation*, najpoznatije *Meierove* igre, u svojim su opisima uvijek imale naglašen stvaralački dio. Konstrukcija iznad destrukcije. Pozitivni osjećaji. Napredak. Evolucija. *Gettysburg* je, s druge strane, prepun krvi. Zar je i *Sid* posrnuo? Hmm. Uskoro dolazi i *Streets of Sim City*. Prvo napravite *Sim City*. Onda uzmete *Sim Car*, napunite ga topovima (slično taksiju iz *Quaranteena*), vozite po *Cityju* i ubijajte sve što god stignete. Hmm. Kakav je ovo svijet? Zar niska ljudska priroda pobjeđuje sve ideale? Koga briga. *The South shall rise again!*







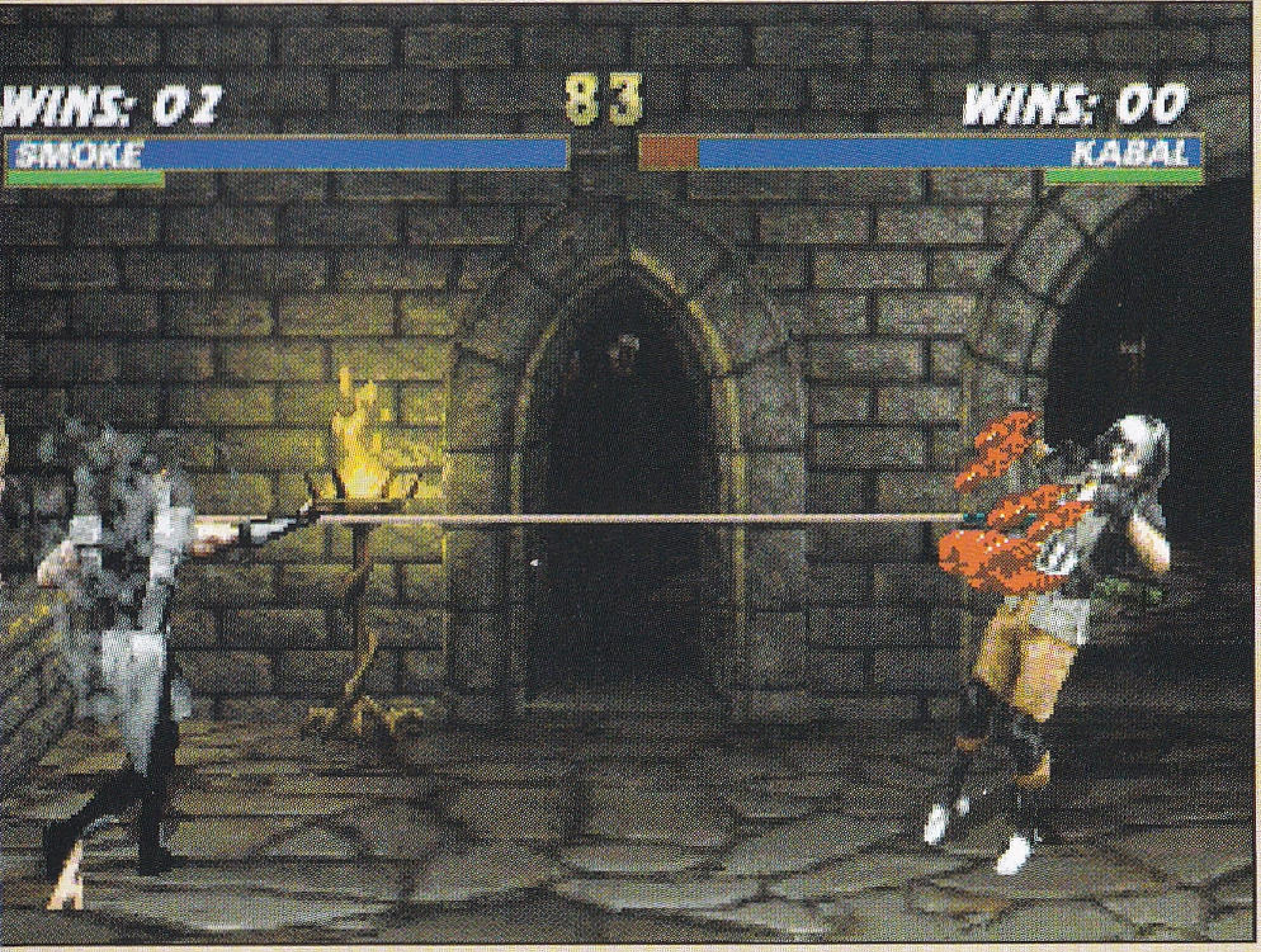
Za planiranje zamršenih napada i kasniju analizu postoji izvrstan mod u kojem je shematski prikazano ko-tu-koga vuče za nos. Također, priloženi tutorial je krcat povijesnim činjenicama i podacima kojih se ne bi posramili ni omraženi profesori povijesti.

Sid Meyer's Gettysburg
Fireaxis

Igrano na:	P133, 16 MB
Grafika:	88%
Zvuk:	85%
Igrivost:	90%
Min. konfig.:	P90, 16MB
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**90%**

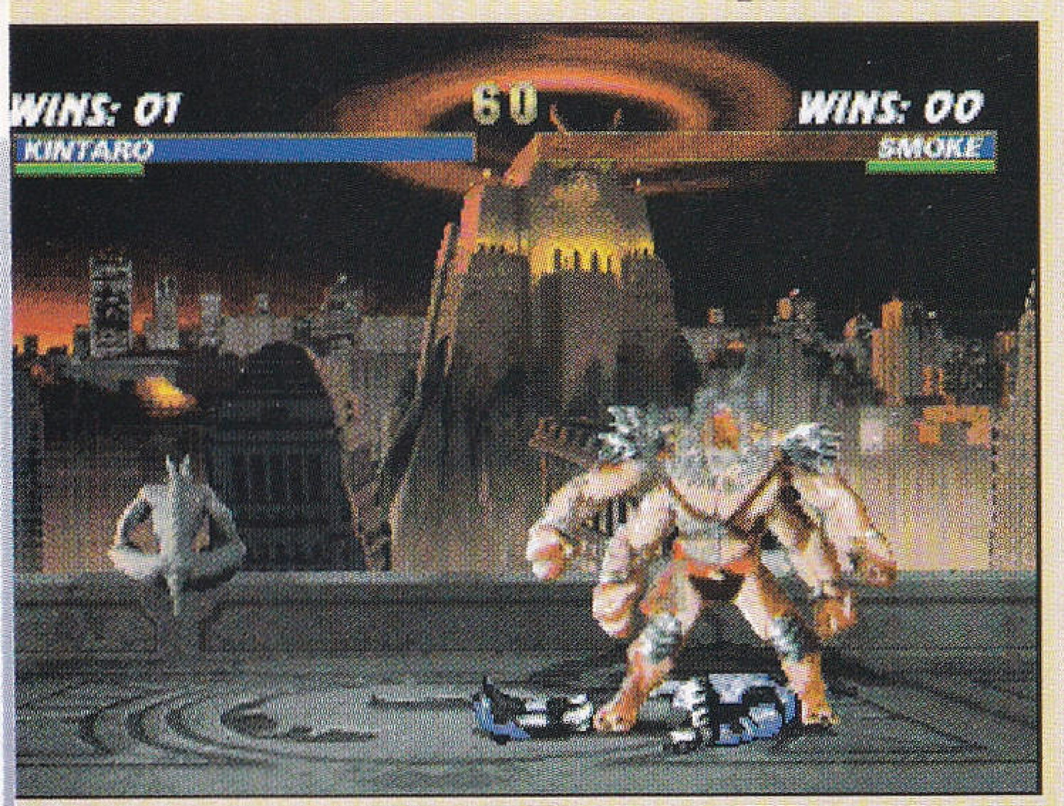
Mortal Kombat Trilogy

Mislav Mataija je dečko kojeg ne biste voljeli sami sresti u nekoj tamnoj uličici. Na čelu mu velikim treperećim slovima piše KATASTROFA i najbolje je da, prolazeći pored njega, pogled oborite na zemlju ako ne želite da vam zubi završe u đonu njegovih cipela. Sva sreća da je Midway za sve Mislave ovog svijeta nakratko oživio slavni Mortal Kombat i obogatio ga novim fatality-ima i brutality-ima tako da će nam ti nasilnici iz mračnim uličica nakratko dati mira kad se budemo kasno vraćali doma.



Ljudi slabijih živaca, zatvorite oči! Redoviti čitatelji Hackera, slobodno pogledajte!

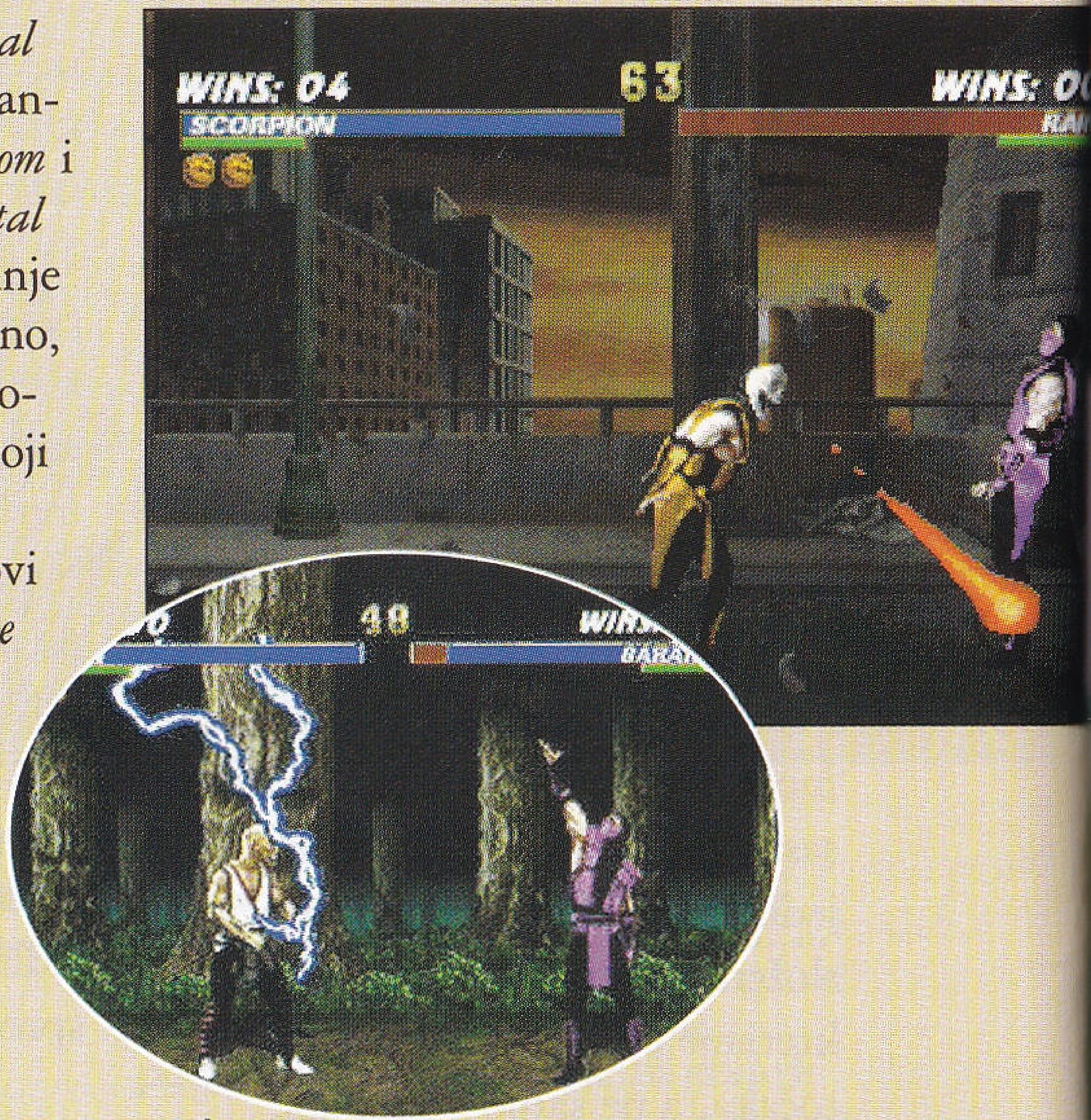
Još od trećeg nastavka famoznog *Mortal Kombata,* sličnih igara s jednakom igrivošću i kvalitetom nije ni bilo, osim iznimki poput *FX Fightera* i *Virtua Fightera 2*. Ako niste nikad igrali *Mortal Kombat* ili ste, možda, *Mortal Kombat* fanatik, onda ovo ne smijete propustiti. Uvjerljivo najgori dio svake slične igre je priča. I opet se odnekud iz neke dimenzije stvorio neki vrlo zli vladar, *Shao Kahn*, napavši nam voljenu Zemlju, a mi je moramo obraniti upravljajući jednim od trideset tri borca. Dakako, karakter im je različit baš kao i razlozi zbog kojih se bore na turnirima, no to je prilično nemaštovito napravljeno pa se tako za dio boraca ne zna ni tko su, ni što su, ni odakle su došli. Sve mi se čini da je razgovor između šefova *Midwaya* i *Johna Tobiasa*, čovjeka koji je pisao priče za sve *MK* igre, tekao ovako: *Hej, John, smisli mi do pauze za ručak nekakvu priču i par likova za novu Mortal Kombat igru"* **. Može, usput još stignem skoknuti na plac po sir i vrhnje...**



Ova je borba bila zaista neravnopravna.

Ali prijeđimo na pozitivne stvari: ovo je uistinu najbolja, najigrivija i najzabavnija tabačina koju sam ikad igrao na PC-u. Samo šora, šora i krvava arena, slast pobjede, protivnik bespomoćno ispružen pod našim nogama, ma koga još zanima priča... Ovdje se ne morate opterećivati izborom najbolje strategije, važno je imati brze prste i mnogo ubilačkog nagona. Način borbe je klasičan. Naravno, igra je prepuna krvi kao i svi dosadašnji *Mortal Kombati*. Moguće je izvesti *fatalityje* i *brutalityje* kojima ćete doista svoj bijes prema protivniku iskaliti na jedan od grozomornih načina: rastaviti ga na komadiće, opaliti ga tako jako da proleti kroz strop... *MKT* je zapravo spoj svih dosadašnjih *Kombata*. U ovo se, nažalost, ne računaju posljednji hitovi *Mortal Kombat Mythologies*, akcijske avanture u kojoj upravljate *Sub-Zerom* i koja nije ni izašla za PC, i *Mortal Kombat 4*, o kojem se u posljednje vrijeme mnogo govori - navodno, se razvija samo za arkadne automate s posebnim hardverom koji također razvijaju daroviti *Midwayevi* inžinjeri. Svi su likovi tu, ali i nekolicina novih: *Smoke* koji se pojavljuje i u robotskoj i ninja verziji, a *Sub-Zero* u ninja i ljudskoj. Čak su četiri glavna zlikovca: "dobri" stari princ *Goro, Motaro, Kintaro*, četveroruki negativac sličan *Gorou* ali još jači od njega, te glavni negativac *Shao Kahn*. Možete se boriti u njihovoj ulozi, ali to je jedino zabavno kad izaberete najteži nivo.

Da, da, da, ali treba li mi 3Dfx? Ma kakvi! Igra je fantastično brza i igriva na P100 s 16 MB RAM-a. Grafika je lijepa, no pomalo zastarjela. Naime, *Mortal Kombat Trilogy* i dalje rabi tehnologiju starih *MK-ova*, što znači običnu 2D perspektivu i razlučivost 320*240. Ipak, to pridonosi brzini i jednostavnosti igre, a za koji mjesec, kad svi budemo imali *3Dfx*, kupite si neku od nadolazećih cool 3D šora, jer je ovo zasad jeoš uvijek najzabavnija šora.. Svi su likovi digitalizirani, što znači da su snimani živi glumci, čime je postignuta sjajna animacija likova i vrlo realističan izgled. Zvuk je također kvalitetan, sinkroniziran s pozadinom, pa čujete vjetar i slično. Nakon svakog dobrog udarca čuju se *Shao Kahnove* riječi ohrabrenja, naravno, ne samo kad vi mlatite protivnika, nego kad i vi dobijate po njušci. Pomislio sam: *samo se ti smij, vidjet ćeš kad uzmem Kintara i razbijem te u tisuću komadića...* Pozadinska glazba je također kvalitetna. Sve u svemu, ugođaj je fantastičan. Igru će zahvaljujući multiplayer opciji moći zaigrati do 8 igrača preko IPX-a ili LAN-a, ili dva igrača na jednom kompjutoru. Moguća je instalacija i za Windowse i za DOS. Ovo je uistinu sjajan naslov u kojem ćete duugooo uživati...



Promijenilo se mnogo boraca, ali moj omiljeni je uvijek bio Scorpion, zli ninja.

Mortal Kombat Trilogy
GT Interactive/Midway

Igrano na:	P100, 32MB
Grafika:	85%
Zvuk:	80%
Igrivost:	93%
Min. konfig.:	P90, 8MB
Druge plaforme:	PSX, N64, SEGA
UKUPNO:	**88%**

SEGA Worldwide Soccer

Sjećate se Gremlinovog Actua Soccera? Bio je to svojedobno najbolji "nogač", ali ga je ubrzo zasjenila Fifa '96. Fifa '97 je zauvijek promijenila svijet digitalnog nogometa i pokazala što se može očekivati od tog žanra. Pogledajmo zajedno s Igorom Duićem može li Segin Worldwide Soccer konkurirati spomenutim naslovima.

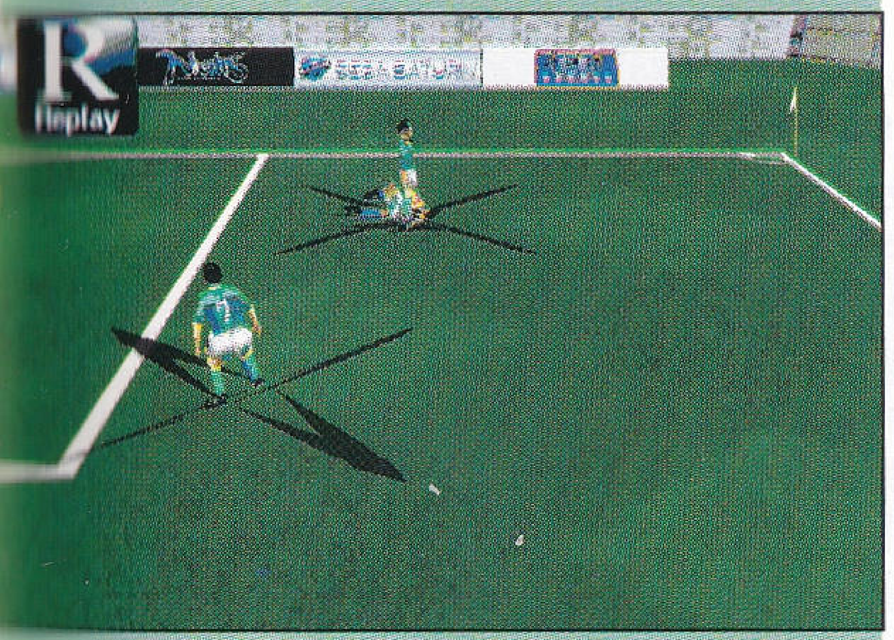


Što sve može precizna noga Roberta Prosinečkog.

Nogomet k'o nogomet, još ako je od Sege – jasno je da se ne radi o potencijalnom blockbusteru kojeg ćemo se sjećati još dugo godina. I u ovdje su nogometaši krupniji i vrlo detaljno prikazani, baš kao i u ostalim igrama istog žanra. Prvo što ćete odmah opaziti kod ovog nogometa je realnost, posebno kod izvođenja jedanaesteraca. Pohvalno je što su kontrole vrlo intuitivne i vrlo se lako na njih navići, što se ne bi moglo reći za konkuretske igre. Naime, bez obzira igrate li sa slabijom ili jačom reprezentacijom, moći ćete izvoditi i najteže slobodne udarce i jedanaesterce, rasturajući tipkovnicu. Usput, konačno je i naša nogometna reprezentacija viđena onako kako zaslužuje, sa upisanim točnim i svježim podacima. U igri su sve jače svjetske momčadi, odnosno nacionalne reprezentacije, a grupe su već unaprijed određene. Samo igranje je ponekad prilično teško jer sudac ne tolerira niti najmanje greške i propuste – zaista čudno za *SEGU* koja u svaku svoju igru unese prepoznatljivi arkadaški štih. Primjerice, gotovo svako *leđno* uklizavanje sudac će najčešće *nagraditi* žutim kartonom.



U 2 minuti Alen Bokšić pogađa za 1:0

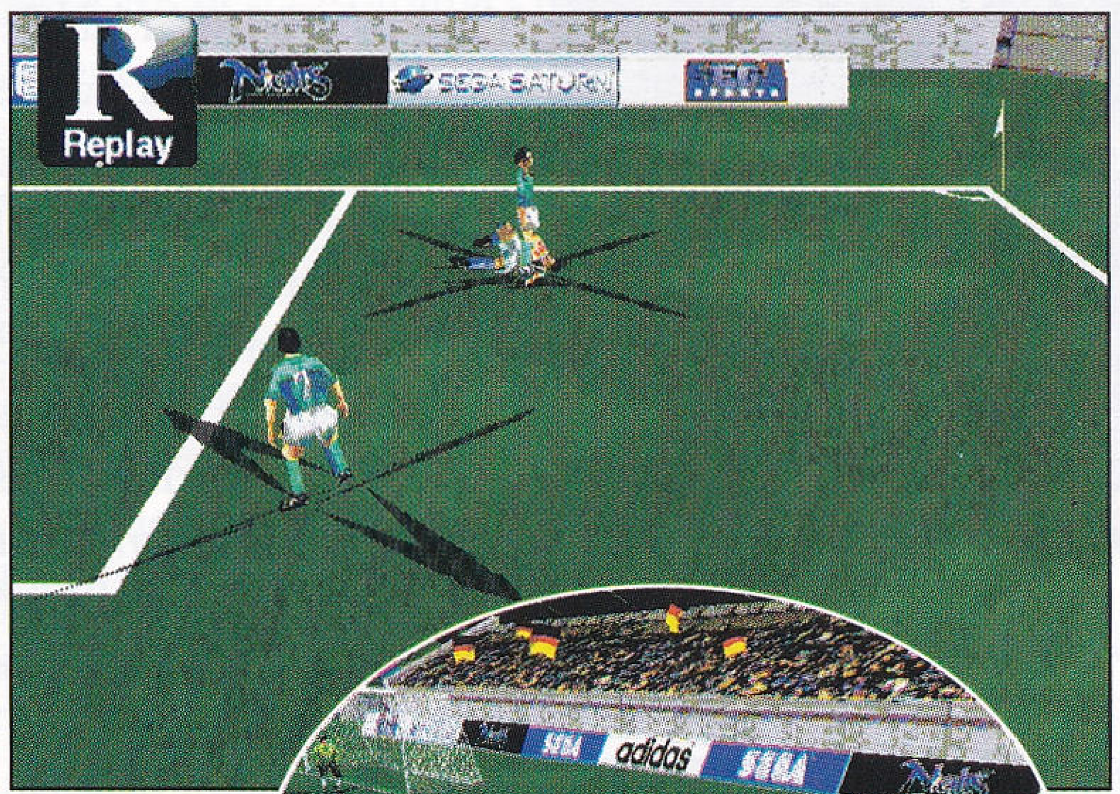


Gubljenje živaca naših susjeda sa zapada odražava se u gruboj igri. Ovoga puta "zgažen" je Šuker.



No, he, he, tko se zadnji smije najslađe se smije.

Svi koji su pregazili *Fifu*, kao ja, brzo će se ufurati u *Segin WWS*, a još bi bolje došlo iskustvo iz *Actua Soccera*. Ipak, *Fifa* je legenda koja se lako ne zaboravlja i nju bih preporučio početnicima jer je *WWS* "nogač" prekompliciran za njih. *WWS* je još jedan zimski hit koji će se neko vrijeme igrati i pasti u zaborav, a *Fifa* se igrala, igra se i igrat će se. *Fifa Soccer 97* i dalje je broj jedan u svijetu sportskih simulacija i još će dugo biti najbolji nogomet, sve dok nas dečki iz *Electronic Artsa* ne iznenade novim nogačem - *Fifa '98* je već u pripremi). Odlično izvedena uvodna animacija u kojoj se pojavljuje naš *Alen Bokšić* namamiti će i one koji smatraju da je nogomet smiješno jurcanje dvadeset i dvoje ljudi za loptom.



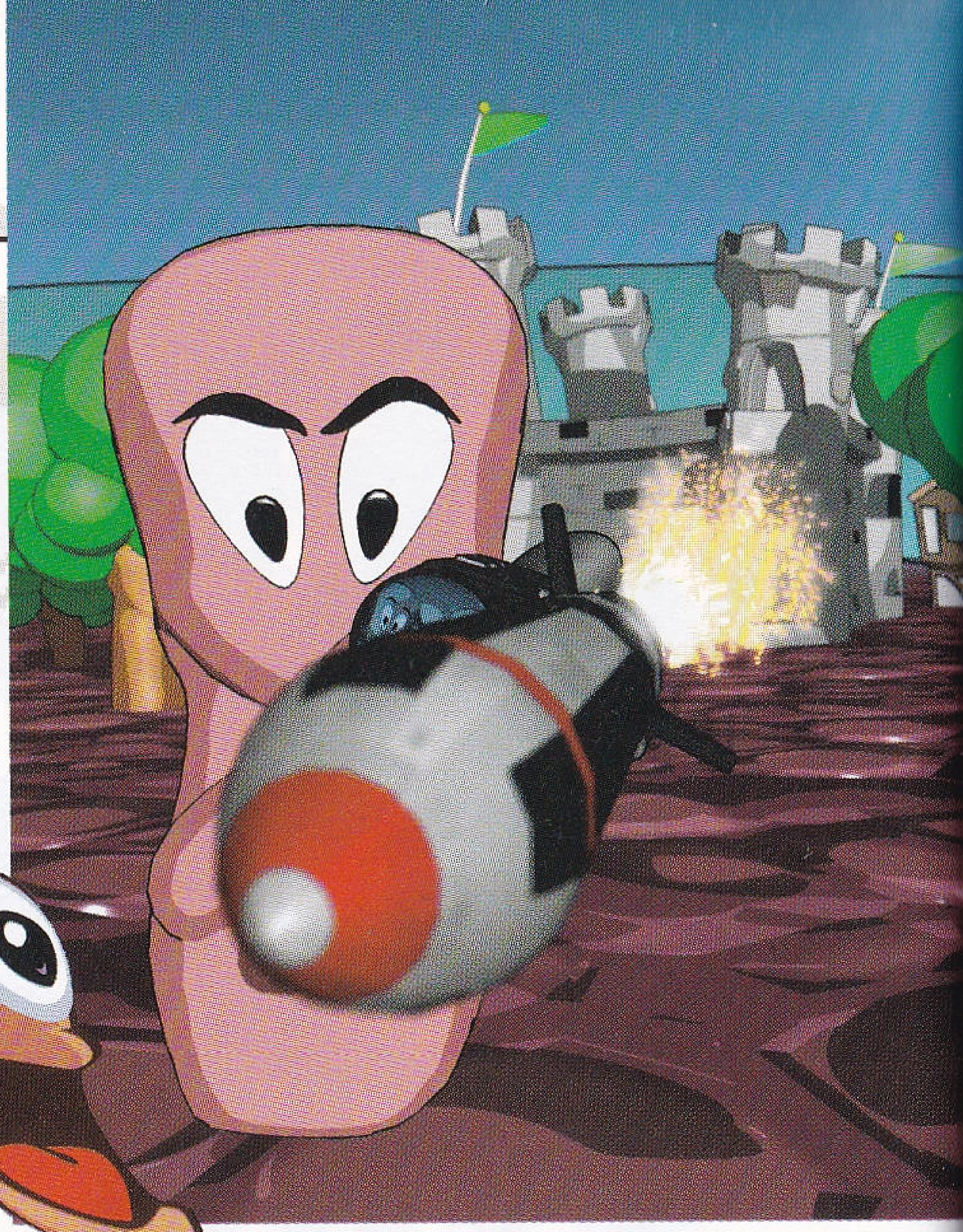


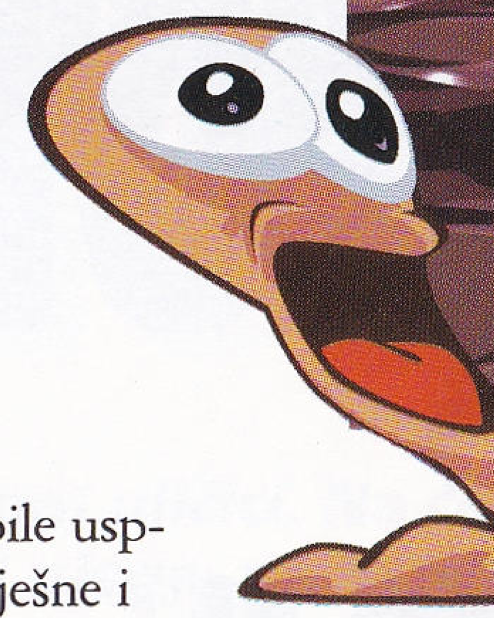
Igra se može igrati u dvije rezolucije u 8 ili 16 bita, te će u njoj moći uživati i vlasnici oskudnijih mašina. Naime za poslijednji mod 640x480 i 16 bita biti će vam potreban malo jači grafički urbzivač, a što drugo preporučiti nego 3Dfx.

SEGA Wwide Soccer
SEGA

Igrano na:	P166, 32MB, Win95
Grafika:	88%
Zvuk:	74%
Igrivost:	70%
Min. konfig.:	P90, 16MB, Win95
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**78%**

Worms 2

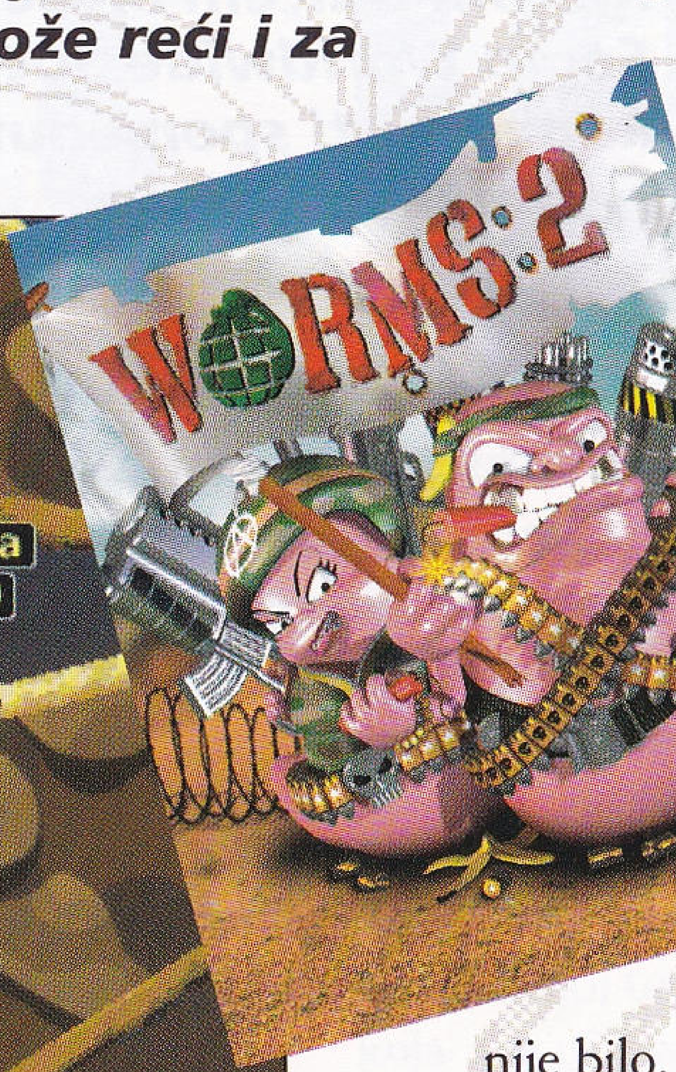


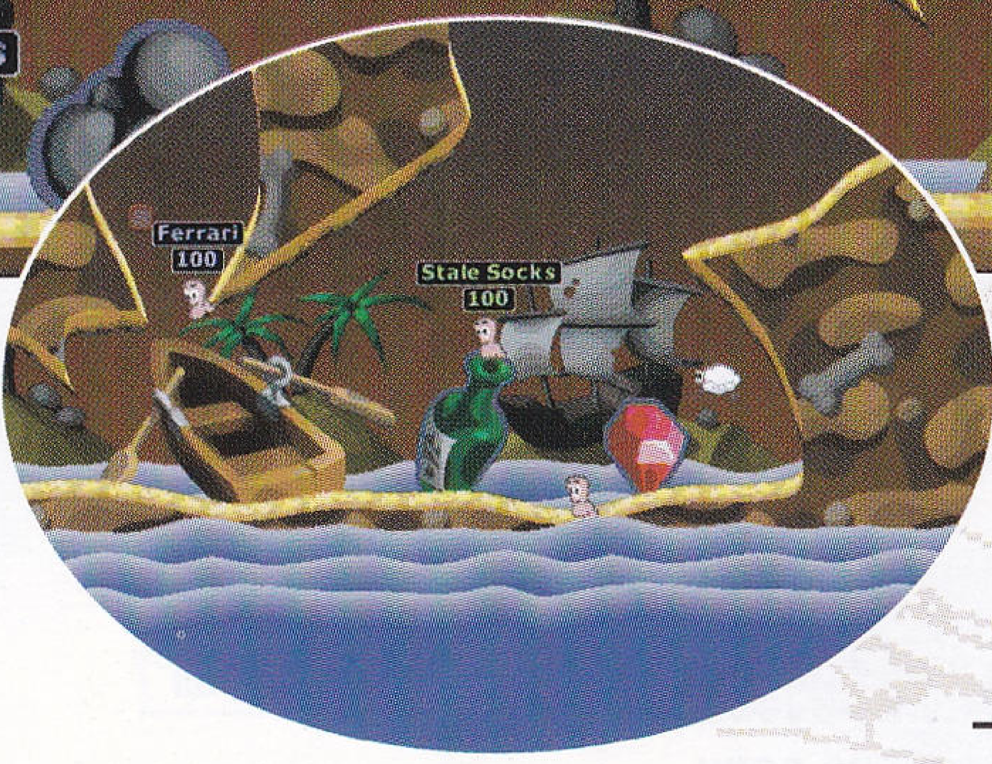


Ponovno počinje masovna histerija. Uspaničeno pučanstvo bježi pred malim slatkim ružičastim stvorenjima koja umjesto humusa, sa slatkim i nevinim izrazom na licu, stvaraju leševe. Oni su "bigger, better, badder than ever", a isto se može reći i za

Vedrana Januša







Crvi 2 uvode, osim poznate ovce iz prvog dijela, novo moćno oružje poznatije pod nazivom Old Woman. Dovoljno je reći da djeluje na sličnom principu kao i ovca...

Otkad to gliste imaju lica i ruke kojima mogu i u snu izvući osigurač iz ručne bombe? Oni su mali, slatki, puni humora i vole ubijati. Oni raspolažu ratnom tehnologijom o kakvoj uobičajene paravojne postrojbe mogu samo sanjati. Što je najvažnije, oni ne promisle dvaput prije nego tu tehnologiju iskoriste na neki nov i kreativan genocidni način. Upoznajte *Crve 2*. *Team 17*, kreativni umovi ove igre, uvijek su uživali poseban ugled na programerskoj sceni. Kad su kao 17-godišnjaci (otud im i ime) napravili svoju prvu uspješnu komercijalnu igru, nazvali su ih *čudom od djece*. Takvi mladi genijalci obično prestanu biti zanimljivi čim im pravi brkovi zamijene paperje pod nosom, no *Team 17* je uspješno održao svoj status. Kako? Vrlo jednostavno: proizvodnjom zabavnih, nevjerojatno igrivih, tehnički savršenih i zaprepašćujuće brzih igara. Starijim će igračima kanuti suza niz obraz na spomen *Superfroga*, *Alien Breeda*, *Tower Assaulta* i *Project X-a*, igara koje su bile uspješne i na Amigi i na PC-u u doba kad dobrih arkadnih igra za PC gotovo i nije bilo. Prije nekoliko godina na tržište su izbačeni *Wormsi*. Igra se temeljila na ideji najprije viđenoj u shareware igri *Scorched Earth*, koja je do tada bila neprikosnoveni kralj malih igrica za više igrača koje su baš *supač* (istinit citat). Na radost igrača i frustraciju srednjoškolskih učitelja informatike, *Wormsi* su uzeli osnovnu ideju *Scorcha* (par tenkova na brdu, gađanje u potezima određujući smjer i silu projektila) te je drastično proširili i servirali u trenutačno najboljoj raspoloživoj grafici. I što je najvažnije, glavni su likovi promijenjeni u slatke, zbunjene, poludjele crve uvijek spremne pričekati dvije sekunde i piskutavim glasićima nas još jednom nasmijati prije negoli ih granata raznese i pošalje na mjesto gdje zemlja ne poznaje kemikalije a vrane su samo blijedeća uspomena.



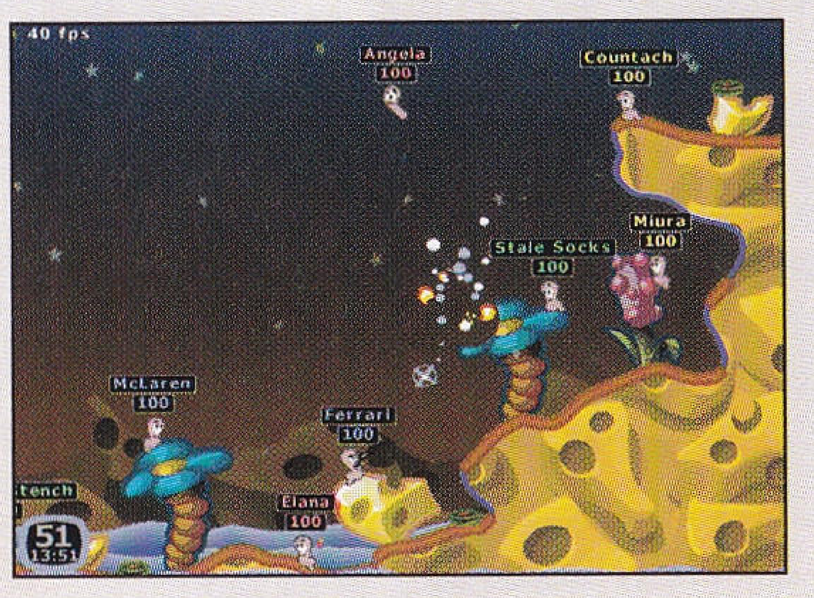
Rotten to the core

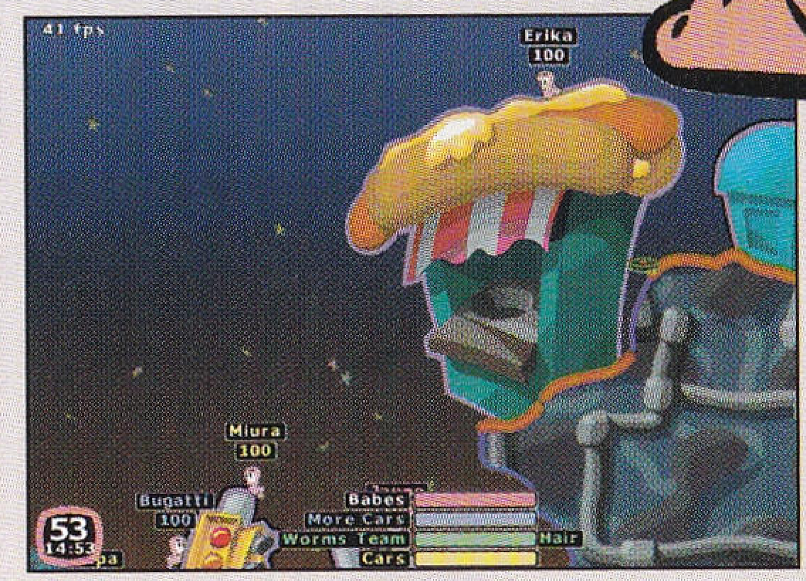
Najveća promjena u *Crvima 2* je vizualna. Grafika je prebačena u visoku razlučivost, likovi su uvećani, a igra kao cjelina izgleda kao perverzni spoj svjetova *Walta Disneyja* i *Homera Simpsona*. Crvi su iznimno dobro animirani, a njihova uvećana lica obogaćena su brojnim grimasama koje ubilačke instinkte prikazuju gotovo dražesno. Sve to zamislite u 30-40 FPS-a, fluidno i brzo kao u najboljim Amiginim danima. Svi *Worms* fanovi sjetit će se provala malih crva tijekom igre. Te su fore znatno pridonijele igrivosti, a *Team 17* ih je ovaj put doveo do savršenstva. Stvarajući svoj vlastiti *platoon*, možete birati između tridesetak različitih grupa zvukova na isto toliko jezika i dijalekata engleskog (britanski, američki, škotski, velški, cockney, posh) plus još nekoliko koji se ne mogu nigdje svrstati (wacky, cartoon, umišljeni, ludi samuraji, radnica u telefonskoj kompaniji...), a ako vam ni to nije dosta, na raspolaganju vam je editor pomoću kojeg možete stvoriti set vlastitih sampleova i tako dodati još više

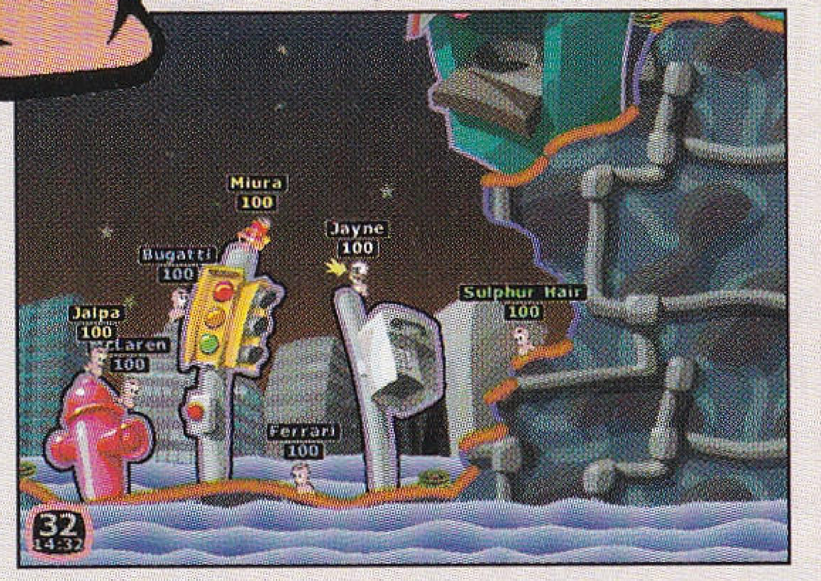
Crvljivi kondomi

Upravo je nevjerojatno koliko je novaca *Microprose* uložio u promociju *Crva*, počevši od zakupljivanja skupih oglasa u poznatim tiskovinama za igre pa do tipičnih američkih fora prodaje svega i svačega vezanog za *Crve*. Želite li kape, olovke, naljepnice, notese, majice - nema problema, sve dok imate love. *Team 17* su nam u redakciju sa *Crvima* poslali i majicu koju urednik još uvijek ne skida sa sebe (ako ste pomislili da je tkanina nekvalitetna - majice su marke *Fruit of the Loom*). I šećer na kraju, možete čak naručiti i *Worms kondome* - ne znamo kako bi isti trebali izgledati, no ako je suditi po reklamnom sloganu "bigger, better, badder" i "rotten to the core"...padaju nam na pamet zanimljive ideje.



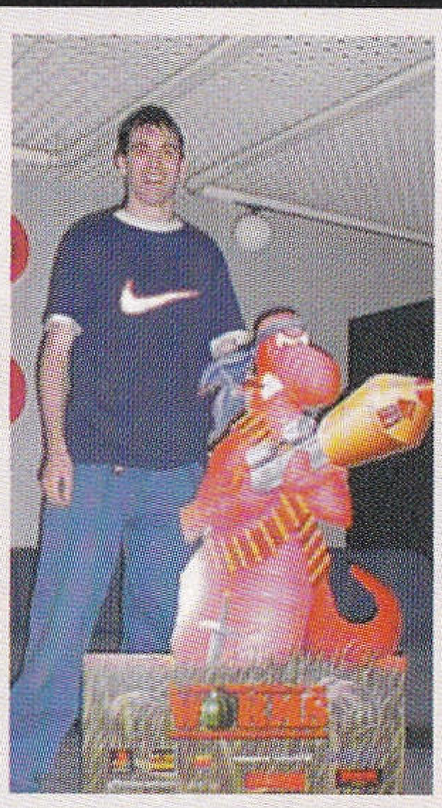






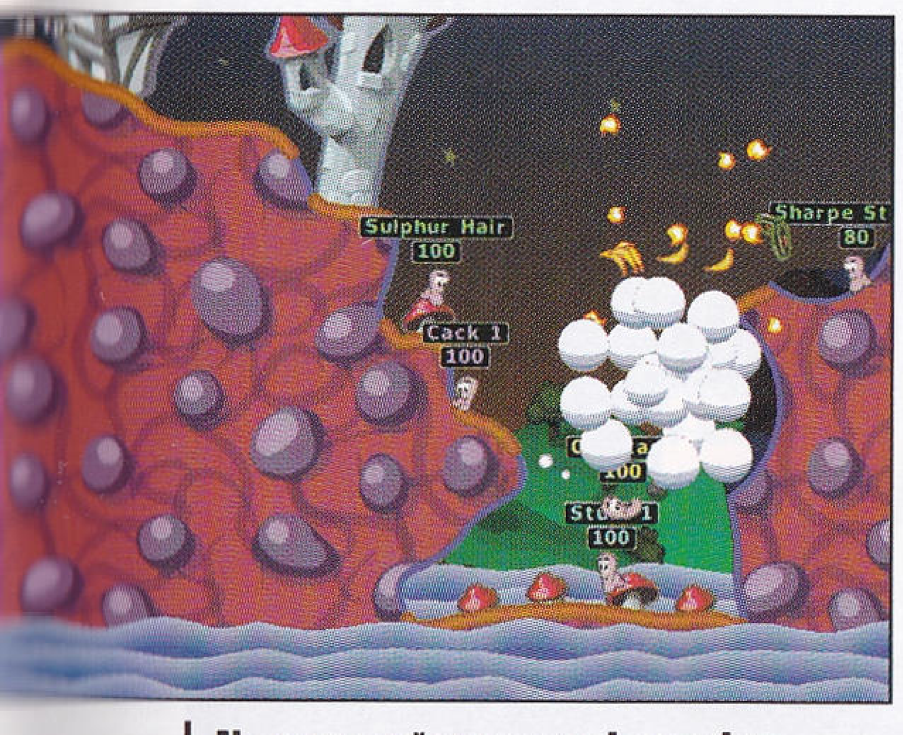
40 FPS-a **Grafika u Crvima 2 je nevjerojatno slatka i kristalno čista u razlučivosti 640x480. Skroliranje ekrana i animacija su glatki kao s automata, a za to vam ne treba Ninja PC: dovoljna je grafička kartica s 2 MB RAM-a i tada možete uživati u FPS-ovima koji su na ovim slikama ispisani u gornjem lijevom kutu.**

ZANIMLJIVOSTI



Prvi dio *Crva* napisao je (tada) klinjo *Andy Davidson*, prvo za vlastitu zabavu, a potom je pokušao igru i prodati. Obilazio je poznate izdavače igara na lokalnom sajmu, no oni su ga odbijali i ne pogledavši njegovu igru. Iskustvo pokazuje da se najbolje prodaju već isprobane formule, zar ne? No, tada u priču uskače *Team 17*, rijetki proizvođač igara kome slava nije udarila u glavu – ljudi iz *Team17* se još uvijek sjećaju svojih teških početaka kada su i njih redom odbijali svi izdavači, smatrajući ih nesposobnim balavcima.

je s igrom dodali još jedan CD na kojem je osnovni *Compuserve Internet Kit* s detaljnim uputama o spajanju na mrežu preko *Compuserve* servera. Nažalost, kod nas to neće biti od velike koristi jer tržištem dominiraju *CarNet* i *HPT*, ali bi taj potez mogao privući brojne igrače u Americi i zapadnoj Europi. Serija misija za solo igrača služi početnom upoznavanju provjerenih metoda uništavanja. U svakoj misiji borit ćete se samo protiv jednog računalnog protivnika čiji crvi iz misije u misiju postaju sve inteligentniji. Kad dovršite sve misije, možete i dalje vježbati igrajući standardne nivoe protiv više računalnih igrača istodobno. No, sve je to samo priprema i trening za igranje protiv prijatelja (u ovom slučaju vrlo relativan pojam). U igri možete koristiti sva bizarna oružja iz prvog nastavka i desetak novih (tijekom igre otkrit ćete i bonus oružja koja u priručniku namjerno nisu opisana). Igrivost je poboljšana mogućnošću biranja crva koji će pucati u pojedinom potezu. Neka oružja možete rabiti i dok skačete, a nakon svakog poteza imate još nekoliko sekundi za sakriti se.



Ne preporučamo vam da ovu igru igrate protiv svojih najboljih frendova jer bi se najbolje prijateljstvo vrlo lako moglo pretvoriti u izrazito neprijateljestvo na granici fizičkog obračuna...

jedinstvenosti vašoj grupi. Naravno, svi usklici radosti i krikovi agonije popraćeni su maštovitim CD soundtrackom. Wow!

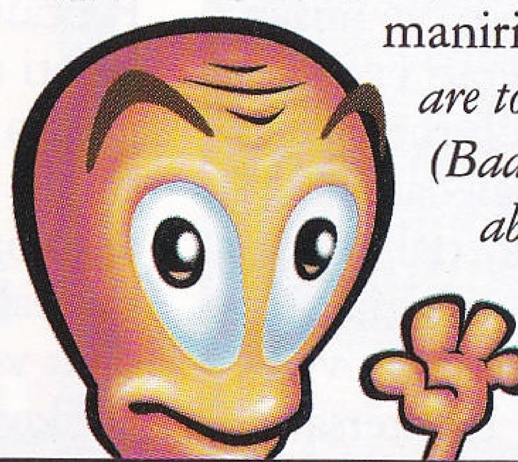
Stupid, stupid! Tik-tak, tik-tak...BOOOM!

Možda najbolja stvar kod *Crva* je to što priča uopće ne postoji – uostalom, čemu se zamarati nemaštovitim scenarijem za nešto što je po definiciji čista konzumentska zabava. Struktura igre je, također, jednostavna. Prvo stvorite vlastiti vod od osam crva (možete im davati imena), odaberite zvučni set i vaša je grupa gotova. Nakon toga odaberite misije za jednog igrača, normalnu borbu protiv računala ili multiplayer igru na jednom računalu (najviše šest igrača), preko mreže ili Interneta. Igra na Netu organizirana je slično *Diablu* i *Quakeu*: bilo tko može stvoriti vlastitu igru, kojoj se onda ostali pridružuju ili je napuštaju po želji. Taj način organizacije održava mrežnu igru dinamičnom jer ne traži određeni broj igrača na početku svake partije i daje igračima puno više slobode tijekom igre. Kako bi svima ovo omogućili, *Microprose*, izdavači *Crva*, su u kuti-



Počeli su kao klinci od 17 godina koji su svoj hackerski zanat pekli na legendarnoj Amigi 500, a stigli su – dovde. Na slici vidite sjedište Team17-a te Martina Browna, producenta Crva. I da, pogodili ste – makina parkirana ispred zgrade je njegovo vlasništvo.

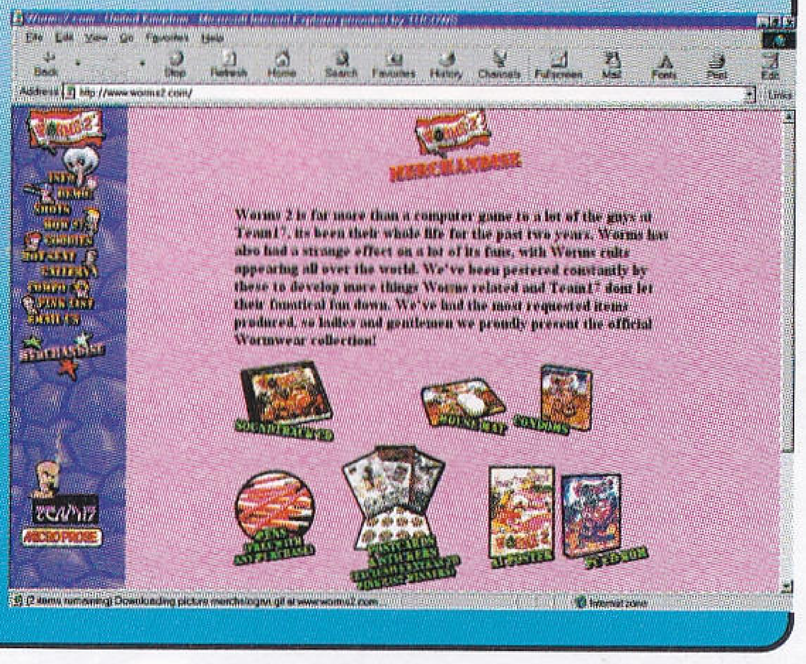
Da ne bi bilo zabune, treba naglasiti sljedeće: iako postoji serija misija predviđenih za jednog igrača i mogućnost igranja standardne bitke protiv računala, *Worms 2* je dizajniran za multiplayer igranje, bilo na jednom računalu s frendovima, bilo preko Neta. Srž igre shvatit ćete tek probdjevši noć u nemilosrdnom izmjenjivanju projektila s još nekoliko fanatika koji, nadajmo se, znaju gubiti... Cerekanju neće biti kraja, čemu će pridonijeti i izrazito komični glavni likovi koji će vas nasmijati čak i kad u agoniji budu tonuli na dno mora. Hmm... I sjetite se u najboljoj škotskoj maniri: *The loosers are total loosers! (Badabam, badabim bam bum).*



Internet Explorer WWW corner

www.worms2.com

Wormsi 2 su odlična igra - ako ih ne igrate protiv računala. Pravi je užitak igrati protiv frenda (vjerujte mi, lako bi se moglo dogoditi da nakon ove igre postanete najljući neprijatelj) na jednom računalu, preko lokalne mreže ili, što je najbolje, preko Interneta na odličnom Team 17 serveru. Na ovim stranicama ćete naći svu silu (ne)potrebnih informacija o Crvima i korisnih savjeta. Team 17 misle ozbiljno sa Crvima na Internetu - već postoje poznati i respektabilni Worms klanovi, a Team 17 organizira jednom na godinu natjecanje za Crva godine, dijeleći i posebne nagrade. Ovo je jedna od rijetkih igara radi koje se isplati igrati preko Interneta.



Worms 2	
Team 17	
Igrano na:	P133, 16MB, Win95
Grafika:	90%
Zvuk:	80%
Igrivost:	95%
Min. konfig.:	P75, 16MB, Win95
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	92%

Fighter's Anthology

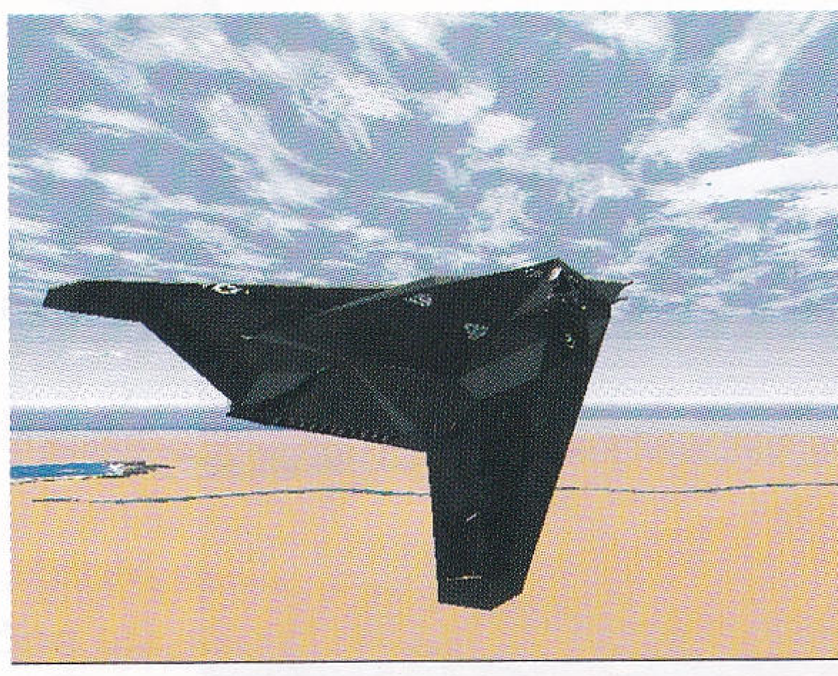


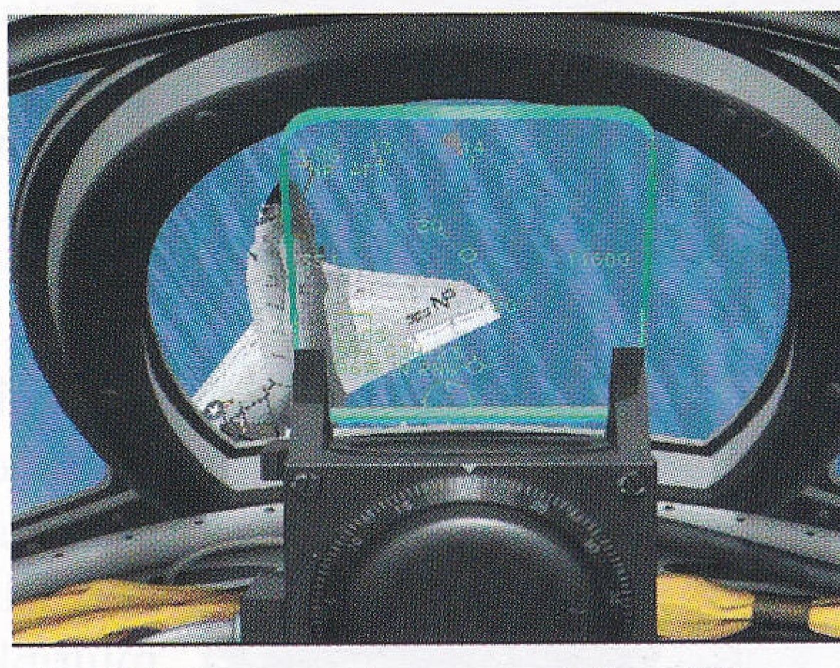
Posljednji je član rastuće obitelji Jane's-ovih borbenih simulacija pred nama. Ili bolje rečeno, pod kritičkom lupom Daria Rakovca koji nije krio svoje oduševljenje što smo baš njega zadužili za recenziju ove igre. No kada je nekoliko dana poslije, kisele face dojurio u redakciju i vratio nam igru psujući i prijeteći nama i Electronic Artsu, sada mi nismo mogli sakriti naše zadovoljstvo.

Zaljubljenici u letačke simulacije zacijelo se sjećaju onog lijepog dana kad su Jane's Publishing, jedno od najznačajnijih imena u popularnoj vojnoj literaturi, i Electronic Arts, njegov svojevrsni istovjetnik u svijetu računalnih igara, odlučili udružiti snage te tržištu u jednom proizvodu ponuditi kvalitetnu zračnu enciklopediju s mogućnošću praktičnog testiranja čeličnih ptica. U ovoj smo seriji dosad vidjeli mnoge igre koje će se dugo pamtiti, kao što su AH-64 Longbow i ATF, a redovito stižu poboljšane i dorađenije inačice s neizbježnim dodatnim misijama. Fighter's Anthology je svojevrstan pregled dosadašnje suradnje ovih dviju kuća pa u paketu pod tim nazivom nećete naći ništa drugo doli kompilaciju Jane's-ovih simulacija. Naime, Fighter's Anthology je spoj potvrđenih legendi US Navy Fightera i onih sa sufiksom 97 te već spomenutog ATF-a. Što to znači?

I opet new and improved

Ovdje ćete na jednom mjestu pronaći igre koje su se ranije prodavale kao zasebna izdanja (uključujući i dodatne misije) sa kodom optimiziranim za Win95 te nešto boljim i dorađenijim terenima. Promatramo li to iz perspektive kupca koji se nikako nije mogao odlučiti što kupiti, ova je igra Božji dar. S druge strane, ako ste ove igre već kupili i odavno odigrali, nečijoj bi se majci moglo štucati. Ipak, ne smijemo biti sebični. Ako ništa drugo, jedna će kutija zauzeti znatno manje mjesta na polici. Vratimo se zato igri i ponovimo za one koji još ne znaju što se tu sve nudi. U Figter's Anthology na raspolaganju vam je toliko zrakoplova da bi pusto nabrajanje bilo besmisleno. Možete letjeti na gotovo svim američkim ratnim zrakoplovima od vijetnamskog rata do današnjih dana, trening misija je više nego dovoljno pa ćete doista ovladati svim načinima djelovanja i ponašanja zrakoplova, a velik broj zahtjevnih kampanja držat će vas tjednima i mjesecima uz ovu igru. Kampanje su zaista raznovrsne – od ledenog Baltika i tropskih prašuma do beskrajnog žutog pijeska. Naravno, sve misije i kampanje možete kreirati i sami. Dovde se, znači, ništa bitnog nije promijenilo, stoga pogledajmo malo i drugu stranu medalje. Grafički i sučeljem, antologija slijedi prethodnike. Sučelje je istovjetno onom iz US Navy Fightersa prve generacije, dok su glazba, uvod i ostale sitnice uglavnom preuzete iz ATF-a. Grafika je vrhunska: doživjela je neke preinake i poboljšanja pa sada objekti u igri izgledaju još realnije, a veći je i stupanj detaljnosti. Okoliš promatrate samo kroz HUD display, što pruža maksimalnu vidljivost i ne uzima polovicu zaslona koji se često troši na prikaz manje-više statičnih pokazivača. Što se, pak, fizike samih zrakoplova tiče, nitko to ne radi bolje od Electronic Artsa (Digital Integration? – Ed) pa je tako i ovdje. Multimedijski dio, Jane's-ova zadaća, još nas jednom podsjeća na besmislenost listanja knjiga zato što ih danas sasvim uspješno zamjenjuje jedan jedini CD, pružajući daleko napredniji audiovizualni doživljaj. Sve u svemu, riječ je o kvalitetnom proizvodu koji nijedan kućni pilot ne bi smio propustiti, ali kako uvijek postoji nekakav "ali", ni s ovom antologijom ne može biti drugačije.





Nažalost, ova igra ne podržava 3D kartice pa realnih pomaka u ionako dosta sporoj grafici nema.

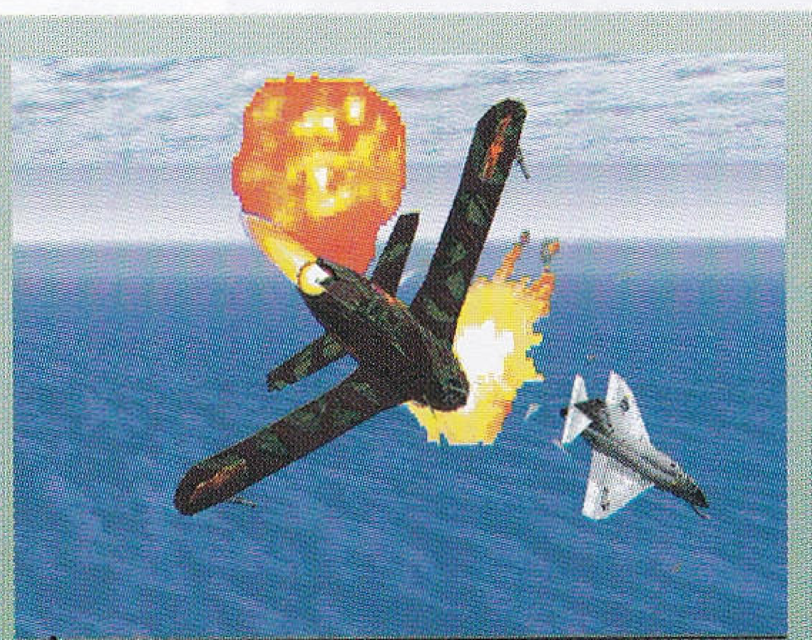
Mačak u vreći

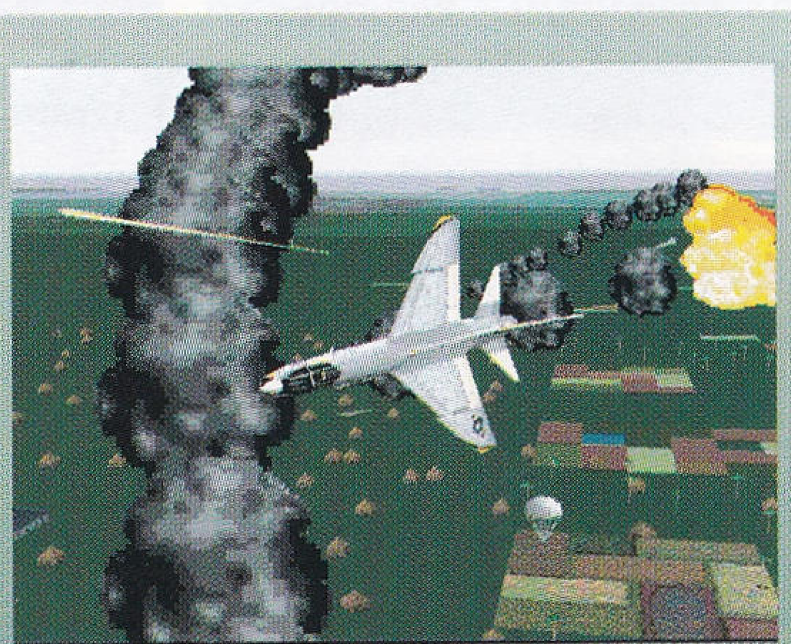
Očekujete hardversku jadikovku? Pa znate i sami da vam je za kvalitetno igranje na visokim razlučivostima u Billovoj kući radosti potreban jak hardver. Izjave tipa "glatko igranje kao posljedica napredne DirectX tehnologije" tope se poput leda na suncu jer stvarnost je, kao i uvijek, tužna. Pentium 133 ili jači će kako-tako letjeti u 640X480, no želite li glatko izvođenje - morat ćete dublje poseći u lisnicu. Nažalost, antologija ne podržava 3D kartice pa realnih pomaka nema, što nas opet vraća na početak, starim jadikovkama. Nije li izdavanje ovakvih "kompilacija" podao i nizak udarac? Mnogi su teškom mukom prikupili novac ne bi li kupili sve ove igre, a samo nekoliko mjeseci poslije Electronic Arts ih je servirao u jednom paketu. Nije li to prevara? Dobro, oni koji nisu kupili ništa moći će sada vrlo jeftino popuniti zbirku, no ipak dobro pro-mislite prije nego odjurite u trgovinu po najnoviju EA simulaciju nakon ovog udarca. Bilo kako bilo, dodatne misije, bolja grafika i konačno kvalitetan multiplayer s Internet podrškom privući će dobar dio kupaca.
Ako ste žurili kao i ja, neka vam (kao i meni) bude žao.

Fighter's Anthology
Electronic Arts

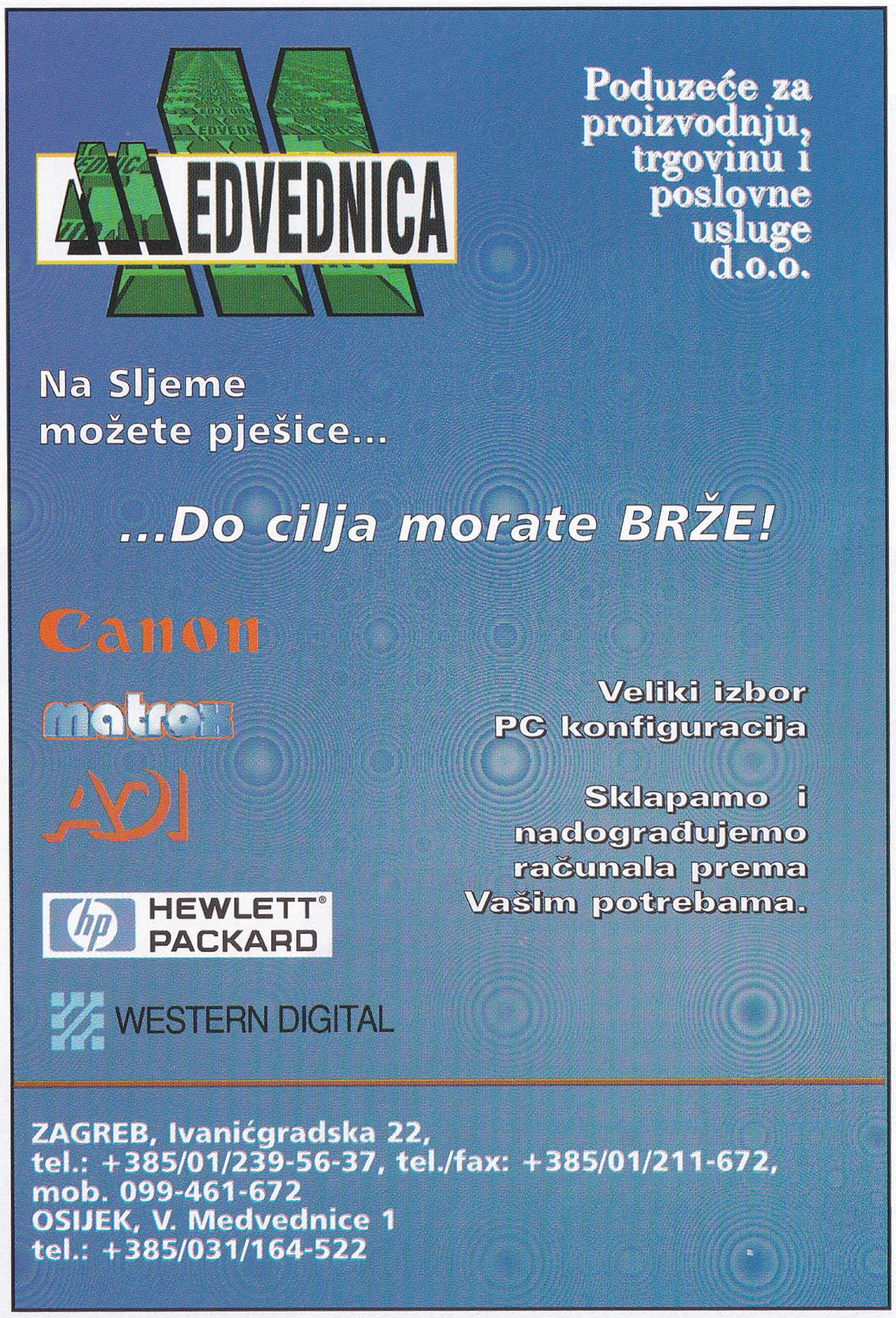
Igrano na:	P200, 32MB
Grafika:	85%
Zvuk:	80%
Igrivost:	80%
Min. konfig.:	P90, 16MB
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**70%**







Ovo su posljednje sekunde Dariovog letačkog života - toliko raketa i neprijatelja za repom ne bi preživio niti Tom Cruise u Top Gunu. Inače, naš se fotograf izložio smrtnoj opasnosti ne bi li snimio ove atraktivne fotografije što oduzimaju dah. Ma ozbiljno vam govorimo!


MEDVEDNICA
Poduzeće za proizvodnju, trgovinu i poslovne usluge d.o.o.
Na Sljeme možete pješice...
...Do cilja morate BRŽE!
Canon
matrox
ADI
HEWLETT PACKARD
WESTERN DIGITAL
Veliki izbor PC konfiguracija
Sklapamo i nadograđujemo računala prema Vašim potrebama.
ZAGREB, Ivanićgradska 22,
tel.: +385/01/239-56-37, tel./fax: +385/01/211-672,
mob. 099-461-672
OSIJEK, V. Medvednice 1
tel.: +385/031/164-522


BIROSTROJ Computers D.O.O.
10000 Zagreb, Vincenta iz Kastva 10-12 (ugao Selske i Horvaćanske)
01/3841-439, fax. 3841-448
E-mail: birostroj-computers@zg.tel.hr
WEB: http://www.birostroj.hr
DTK computers
JANUŠ
Velika ponuda MULTIMEDIJE
Monster 3D
Sub-Woofer
VELEPRODAJA I MALOPRODAJA
Uredski i potrošni materijal, servis i održavanje informatičke opreme
Radno vrijeme:
8-20 sati; subotom 8-14 sati
Tražimo suradnike za prodaju opreme!
Panasonic
CHERRY
EPSON
PHILIPS
Canon
HEWLETT PACKARD


VISTA
ZAGREB, SORTINA 15
TEL/FAX:01/ 6525-340
6554-999
NOVO! NA 12 RATA (bez jamaca)
-za Pravne i fizičke osobe-
KOMPLETNA PC RAČUNALA
Pentium 133
cpu INTEL
16 MB RAM-a
HDD 1.2 GB
14" color LR NI
4.203 kn
Pentium 166 MMX
cpu INTEL
16 MB RAM-a
HDD 1.2 GB
14" color LR NI
4.464 kn
Pentium 200 MMX
cpu INTEL
16 MB RAM-a
HDD 1.2 GB
14" color LR NI
5.114 kn
LASERSKI PRINTERI
OKI 4W Japan
600 dpi, 4 str/min.
1.613 kn
PC BLAGAJNA SA PROGRAMOM I PRINTEROM
8.400,00
MOBITELI MOTOROLA OD 1.750 kn
Multimedia
Fax/Modemi
PC Računala P-100 do PENTIUM II 300
Sve cijene su veleprodajne.


EDINKOM
PENTIUM 166 MMX
MB VX pro, 512 cache, INTEL 166MMX, MEMORIJA 16 MB EDO, HDD 1,6 GB WD, 3,5" FDD, VGA 1 MB S3 TRIO 64 V2, 14" MONITOR BELINEA (ili ADI E30) TIPKOVNICA HR WIN95, MIŠ GENIUS MINI TOWER
4.698,- Kn
Microsoft OEM
WIN 95 ... 560,-KN
Office 97 S 2.127,-KN
MULTIMEDIJA KIT:
CD ROM 24X- TOSHIBA
FAX MODEM INT. 33600, VOICE
SOUND BLASTER - YAMAHA
ZVUČNICI 180 W
1.306,- Kn
PENTIUM 200 MMX
MB TX pro, 512 CACHE, CPU INTEL 200MMX, MEMORIJA 16 MB EDO, HDD 2,5 GB, FDD 3,5", VGA 2 MB S3 VIRGE 3DX 3D, MONITOR 15" BELINEA (ili ADI E40), TIPKOVNICA HR WIN95 MIŠ MICROSOFT, MINI TOWER...
6.417,- Kn
Windows 95
KREDITIRANJE LEASING
GARANCIJA 18 MJESECI
RADNO VRIJEME: PON.-PET. 8-17 SATI SUBOTA 9-14 SATI
EDINKOM d.o.o. Zagreb, Križna7 tel./fax: 615 9999, 615 5541
e-mail: edinkom@zg.tel.hr ULR: http://www.edinkom.com
OVLAŠTENI PRODAVAČ: "BINEL" d.o.o., DARUVAR, Slavnik 5 tel: 043/333 017 , fax: 043/ 335 017
"D.I.C." - Dubrovnik, Šet. kralja Zvonimira 39, tel: 020/411-559 Fax: 020/411-820

Imperium Galactica

Galaktično carstvo, riječi od kojih se i pravim muškarcima tresu gaće, ali ne i Krešimiru Laušu. Zato smo ga zadužili da sjedne za upravljač posljednjeg zvjezdanog lovca koji nam je ostao, isprаši loše momke po turu, oslobodi galaksiju tiranije i u velikom se stilu vrati na vrijeme za šalicu toplog čaja. Sve to u novoj igri GT Interactivea, da ne bude zabune. Krešo međuzvjezdani heroj? Ma dajte...

Ljudski imperij koji se stoljećima širio ka obližnjim sazvježđima dugo je bio najmoćnija konstanta poznate galaksije no iz dubina nepoznatog svemira izranja izvanzemaljska rasa *Garthog* naprasno prekinuši ljudske megalomanske pretenzije. Strana prijetnja i naglašeni unutrašnji politički problemi učinili su svoje. Nastupilo je vrijeme odluke: pomiriti se sa sudbinom i čekati propast ili trgnuti lozu, lupiti šakom o stol i poubijati sve što ne smrdi na znoj i ne hoda na dvije noge. I loza bi popijena. Potom nastupate vi u ulozi *Imperijinog* odličnika kojem je na obranu dodijeljen ugroženi sektor galaksije, još uvijek pod snažnim dojmom posljednjeg napada. Gdje svrstati ovako masivnu i kompleksnu igru? Mogli bismo reći da je *Imperium Galactica* kombinacija strategijsko-taktičko-trgovačko-menagerskih igara ili, pak, da je nezakoniti plod *SimCityja* i *C&C-a* koji najviše sliči *Master of Orionu 2*, gotovo do te mjere da bismo je mogli proglasiti njenim klonom. Stremeći ka pobjedi, gradit ćete planetarne kolonije, brinuti o stanovništvu, ubirati porez i trgovinske dohotke, razvijati nauku i otkrivati nove tehnologije dok ne nastupi čas za borbu. Izgradivši svemirsku flotu, krećete u napad - prvo protiv lokalnih gusara, a poslije bitku prenosite na planetarno tlo. Vršit ćete kopnene prepade, taktizirati, rušiti i paliti, drugim riječima, ludo se zabavljati. O svemu tome, poslije.

In medias res

Započevši igru, naći ćete se na komandnom mostu vašeg matičnog broda. Prelaskom u susjednu prostoriju, imat ćete pristup brodskoj bazi podataka i doznati nešto više o pozadinskoj priči i nekim osnovnim i bitnim stvarima u igri. Savjetujem vam da nabrusite cvikere i zaposlite okice čitanjem ovog *helpa*, jer će vam to poslije dobro doći. Igra ima gomilu opcija i aspekata, u kojima se ni iskusniji igrači neće odmah snaći. Na komandnom mostu primat ćete poruke i naredbe koje će vam slati vaši nadređeni, trgovci u nevolji, nezadovoljni kolonisti, suicidni leminzi itd. Pravodobno reagiranje na navedene vid-mailove je najbolji način za što brži i uspješniji napredak. Odavde ćete imati pristup zvjezdanoj karti sektora, površini planeta, research i equipment odjelima. Primarnu ulogu igrat će spomenuta karta jer ćete na njoj pratiti razvoj događaja, nadgledati trgovinu i spriječiti moguće upade gusara ili *Garthoga*. Na početku vam je na raspolaganju tek jedna ratna flota, koja će ubrzo postati nedostatna. Primijetite li uljeza na karti, klikajte na flotu, tipku attack, odaberite metu i pričekajte. Vaši će brodovi krenuti ka neprijatelju i otpočet će svemirska bitka. Ovo je ujedno naslabije izveden dio igre, bez nekih posebnih ispade-mi-čeljust-na-pod efekata. Na vama je u realnom vremenu odlučiti što će koji brodovi činiti - napadati, braniti, uzmicati itd. Moćni razarači, trgovački transporti ili pak lovački brodovi predstavljeni su tek

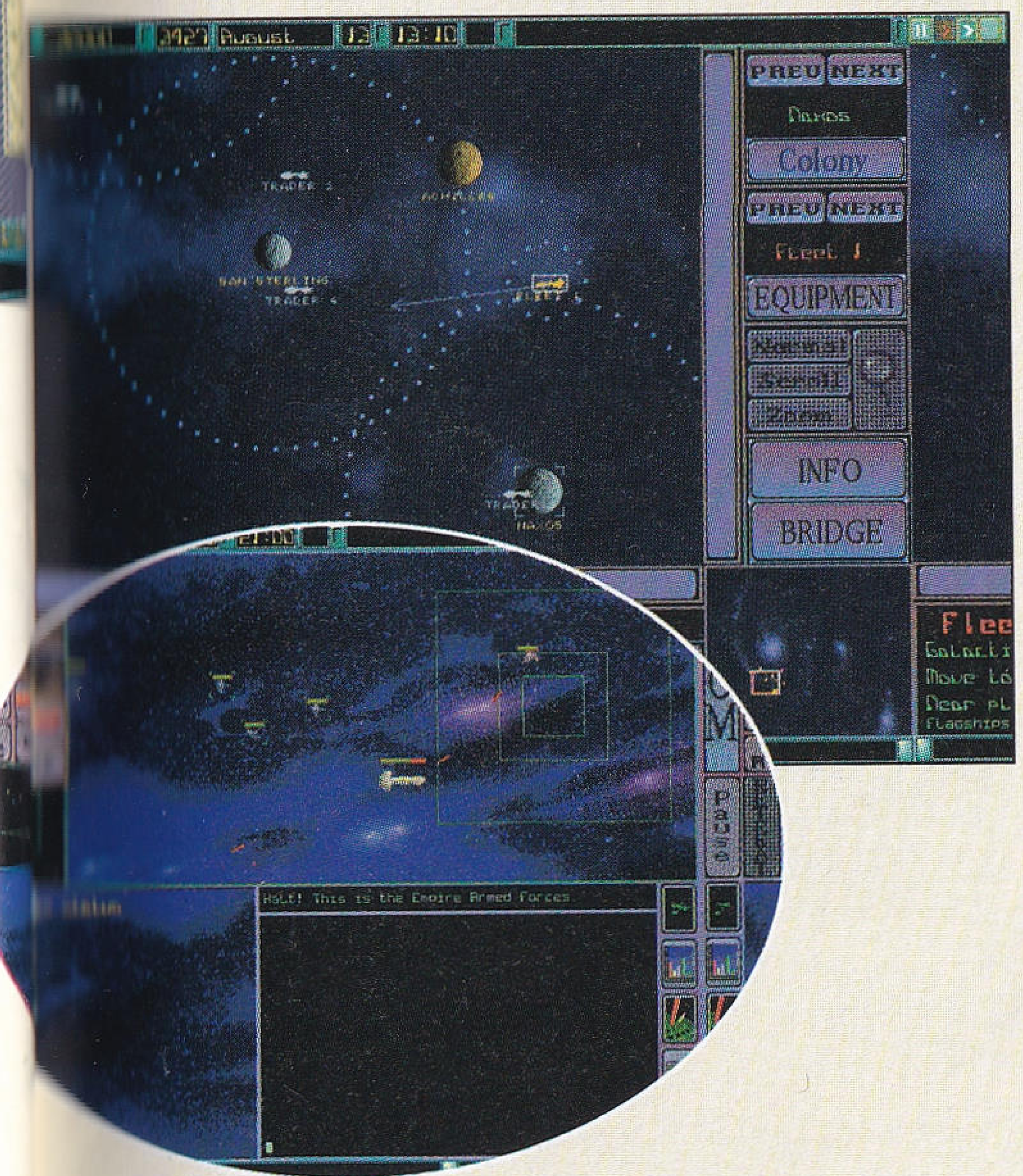


sitnim skalabilnim spriteovima, koji će prilikom većeg zooma svojim debelim pikselima biti privlačni tek ostarjeloj šahovskoj ploči s viškom testosterona. Bitka će biti gotova u nekoliko minuta, nakon čega ćete pobjedonosno otići na pivo ili pak kontemplirati s anđelima o smislu smrti. Na svoje brodove možete dodati gomilu stvarčica poput jačih oklopa, lasera, raketa, cloaking deviceova itd. Naravno, uz uvjet da ste ih prije toga istražili i proizveli. Sa svemirske karte otvoren vam je put ka kolonijama, koje ćete prvo morati popraviti, a potom nadograditi. Od ponuđenih struktura zaboljet će vas lubanja, ima ih preko trideset. Gradi se u maniri *Sim Cityja*, u prekrasno nacrtanoj grafici visoke rezolucije. Fondove prikupljate porezom i uspješno izvršenim misijama. Pazite da populacija bude zadovoljna, da ima dovoljno stambenog prostora te da ne bude gladna. Kad ispunite navedene uvjete, prebacite se na vojnu proizvodnju. Izgradnjom vojnih, industrijskih i znanstvenih struktura, otvarat će vam se sve naprednije tehnološko-razvojne mogućnosti. Naložite znanstvenicima neka proizvode sve modernije tehnologije, koje će vam se dugoročno isplatiti. Uglavnom će to biti razne verzije kopnenih vozila, sofisticiranog oružja, špijunskih satelita, brodova itd. Kad konačno dozorite za pravi rat, grupirajte 3-4 flote, natrpajte ih najboljim i najrazornijim oružjima iz vašeg arsenala i krenite na neprijateljski teritorij. Padom



Igrajući Imperium Galacticu, činit će vam se da igrate četiri igre u malom. Bit će tu razvoja tehnologije, strategijskog razmišljanja i pravog C&C spali-razruši-uništi orgijanja.

orbitalnih linija obrane, upustit ćete se u krvavi pir *C&C* tipa. O tome se ne mora previše filozofirati, sve vam je jasno: razrokajte njihove jedinice te, ovisno o vašim strategijskim planovima, uništite infrastrukturu ili je okupirajte, a stanovništvo stavite pod svoje nemilosrdno okrilje. Kako igra bude napredovala, otkrivat će se sve više finesa i detalja, razvijati se priča, a vaša karijera i rank vrtoglavo rasti. Ipak, sve to možete zaboraviti ako ste "invalid" čiji je maksimalni intelektualni doseg bezumno klanje *Quakeovih* nemani. Nažalost, nedostatak prostora priječi me da se dublje pozabavim pojedinim aspektima ove divne igre, no još ću reći ovo: iako Imperium *Galactica* nije dobra *poput Master of Oriona*, začudan je način na koji svi različiti dijelovi igre funkcioniraju kao cjelina. Činjenica je da je moglo i bolje; loš space combat dio, relativna pretrpanost opcijama, početna kompliciranost i nepreglednost. Grafika je onakva kakvu je vidite na slikama, zvuk solidan a brzina izvođenja zadovoljavajuća.



Dakle, strategijski razmjestite svoje moćne flote, a zatim na taktičkom planu razvalite neprijatelje.

Imperium Galactica	
GT Interactive	
Igrano na:	P133, 32MB, DOS 6.2
Grafika:	88%
Zvuk:	82%
Igrivost:	79%
Min. konfig.:	P90, 8MB N/A
Druge plaforme:	
UKUPNO:	**81%**

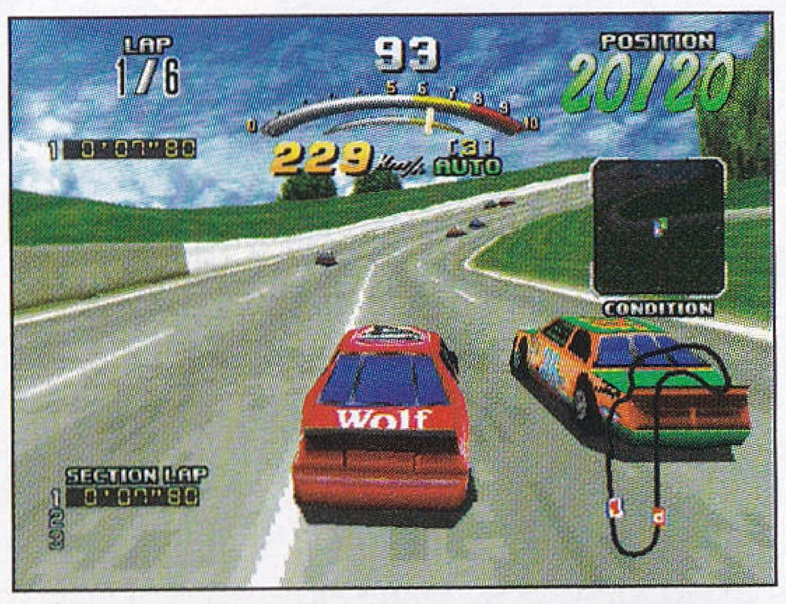
Daytona USA Deluxe



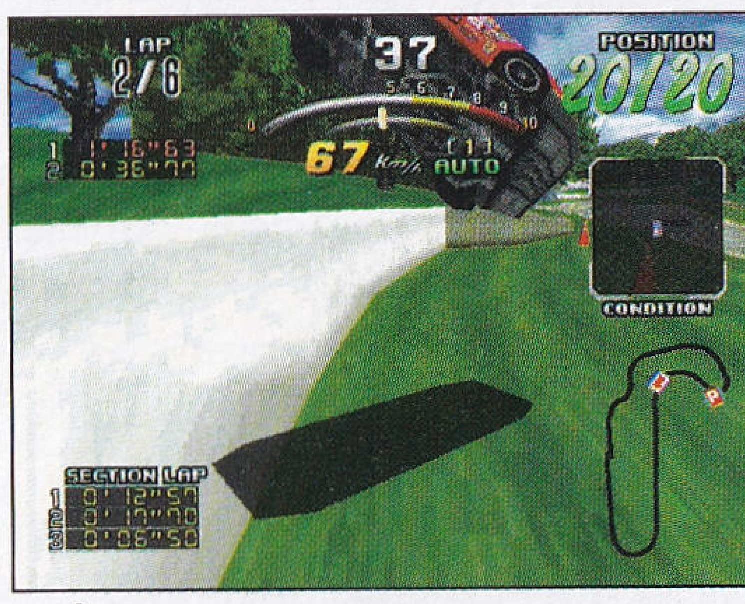
SEGA radi perfektne automate za igre, odlične igre za svoju Saturn konzolu i loše PC konverzije. Niti Daytona nije iznimka, no ipak smo se nadali da će od ove igre biti nešto s obzirom na obećavajuće pakovanje u kojem je stigla u naš ured u Petrinjskoj 11. Već nakon prvih 5 minuta sve nam je bilo jasno pa smo igru po hitnom postupku lansirali u koš za smeće gdje držimo i Mislava Mataiju koji se odmah prihvatio recenzije.

D*aytone USA* se sjećam kao jedne od najdosadnijih i najneigrivijih igara, stoga nisam bio oduševljen dobivši njen nastavak na recenziju. Nije bilo razloga za paniku, ali ni za veselje - igra nije odlična, ali nije ni katastrofalna poput starije sestre. Moram se ispraviti: ta je igra bila loša samo na PC-ju, dok je na konzoli bila odlična (gdje li sam to već čuo?). U ovoj igri vozite jedan od osam ponuđenih automobila, potpuno jednakih, na nekoj od šest kružnih staza utrkujući se protiv 39 ili 19 (ovisno o stazi) računalno kontroliranih protivnika. Da je ova igra čistokrvna arkada, vidi se po tome što ne možete voziti nikakvo prvenstvo, nego samo *single race*. No, moći ćete mijenjati mnogo toga: prije svake staze možete mijenjati obilježja svojoj makini, primjerice, tvrdoću ovjesa, visinu prednjeg i stražnjeg kraja, mada, moram priznati, ne znam čemu te izmjene služe. Nije li to samo neuspio pokušaj prikrivanja čisto arkadne dimenzije koja nije prošla ni u *Daytoni USA*, a i općenito sve teže prolazi na PC-ju? Da, pogodili ste - tehničko je izvođenje dosta kvalitetno. Grafika je gotovo na razini *Screamera*, uzor-igri svih arkadnih simulacija vožnje. Ne mogu ne primijetiti sjajan izgled igre u visokoj rezoluciji (640x480) i dosta lošu grafiku u niskoj (320x240), što je veliki minus jer danas mnogo sličnih igara u obje rezolucije izgleda vrlo lijepo, iako su i mnogo brže i igrivije. Nažalost, osjećaj brzine je vrlo loš - u utrci automobila što prže dvjesto pedeset kilometara na sat tijekom 90% vremena i osjećaj brzine bi trebao biti odgovarajući. Pa ipak, vožnja zna biti vrlo dinamična. Sigurno će vas nasmijati izgled vašeg auta nakon *"bliskog susreta"* sa zidom ili protivnikom, mada to sigurno nije bila namjera proizvođača: vaš će automobil izvana biti sav *"zgužvan i prožvakan"*, ali će mu svi dijelovi biti na mjestu. Ipak, ima i dobrih osobina *Daytona Deluxe*. Primjerice, multiplayer podrška za osam igrača preko Interneta, modema ili serijske veze, dva igrača na jednom računalu u split-screen modu ili *ghost-car igranje*, a tu je i *MMX* podrška. Što se tiče zvuka, totalno sam bio razočaran. Zvuk motora je nikakav, a uši para užasna glazba. Znatno bi bolji izbor bio *Screamer*, *NFS*, *Nascar 2* ili štogod slično jer vam ovo izdanje prosječne kvalitete neće oduzeti dah, iako će vam pružiti nekoliko dana dobre zabave. I to je sve.





"Bliski susreti treće vrste" (sa zidom)... Nakon neuspjelog pokušaja preticanja protivnika, Mislav je pokušao preskočiti zid i uhvatiti prečicu.





Neka vas dobra grafika ne zavara jer su ostali aspekti igre izvedeni doista površno. Uostalom, grafika je iovako prespora u 640X480, pa bi bilo najbolje da svi zajedno što prije zaboravimo na Segin Daytona USA Deluxe...

Daytona USA Deluxe	
Sega	
Igrano na:	P100, 32MB, Win95
Grafika:	79%
Zvuk:	66%
Igrivost:	71%
Min. konfig.:	P90, 16MB, Win95
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**70%**

7th Legion



Danas se RTS-ovi množe poput španjolskih sapunskih serija i pitamo se kada će im konačno doći kraj jer malo koji nam nudi elemente koji bi nas duže zadržali uz ekran. 7th Legion je skroman prilog RTS trakavicama pa smo pomislili da bi bilo krajnje vrijeme da rehabilitiramo umirovljenog Denisa "Denisol" Kovačića da se pozabavi ovim pokušajem Vision Softwarea.



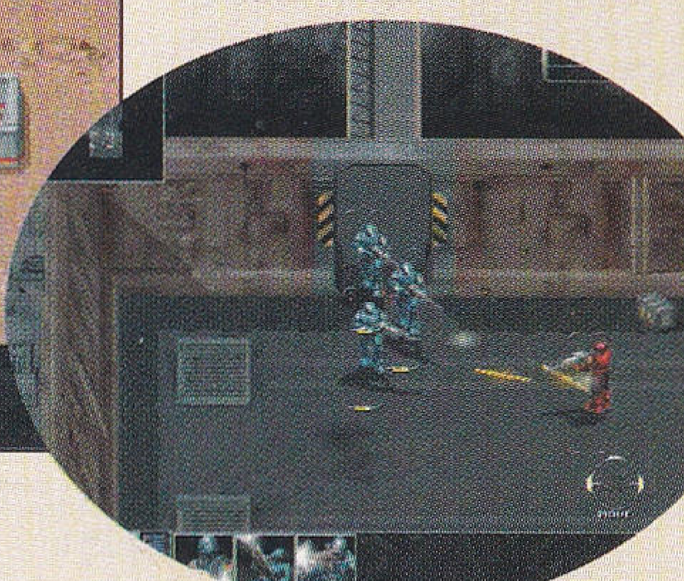




U Hi-Tech Labu poboljšavate svoje postrojbe, a iskustvo stečeno u borbi će se također odraziti pozitivno na njihove karakteristike.

Priča u *7th Legion* je *prozirna* i više-manje nebitna za samu igru, tako da ćemo taj dio za zadovoljstvom odmah preskočiti. Igra se prostire na 52 karte, a zanimljivo je što postoje i sporedni zadaci koji nisu nužni za završetak misije, no pružaju vam priliku za dodatnu zaradu. Odabravši stranu i primivši zapovijedi, bitka može početi. Na početku imate samo osnovne postrojbe i građevine, no napredovanjem ćete dobiti npr. robote i mechove. U početku možete birati samo između običnog pješaka, jahača, minobacača, svećenika i zapovjednika. Od zgrada su vrlo važne elektrane i vojne tvornice. Zidovi otežavaju pristup bazi, ali morate biti oprezni jer mogu otežati i kretanje oko nje ili, ako su neplanski postavljeni, otežati gađanje s vaših topovskih kula. Mine će zapriječiti prolaz (pogotovo na mostovima) ali, nažalost, one ne razlikuju vas od neprijatelja, tako da pazite gdje stajete. Jedna od važnijih zgrada je i *Hi-Tech Lab*, gdje unapređujete postrojbe (njihov oklop, preciznost gađanja, razornost oružja) ali i proizvodnju, npr. elektrana. Za sve postrojbe vrijedi jedno pravilo: njihova je kvaliteta izražena novcem, dakle, što skuplje, to bolje. Svaka postrojba dobiva čin, koji je na početku najniži, a napredovanjem (sakupivši dovoljno iskustva) će se usavršavati. Što je čin veći, to je postrojba preciznija u gađanju i kvalitetnija u borbi. I vi imate svoj osobni čin, koji se povećava ako uspješno izvršite zadaću, a tada ćete bolje zapovjedati i postrojbama. Tijekom igre vidjet ćete sanduke označene slovom **P**. Prijeđete li postrojbom preko njih, dobijate neko poboljšanje (dodatnu kartu, novac, postrojbe, kratkotrajno poboljšanje postrojbi - postanu nevidljive, brže se kreću ili bolje gađaju). Tijekom misije dobijat ćete specijalne zapovijedi, no uglavnom se sve svodi na to da u zadanom vremenu morate uništiti određeni broj postrojbi ili neku zgradu. Ako to uspješno obavite, najčešće vas čeka poboljšanje na vašem bankovnom računu i unapređenje. Nagrade su primamljive, nemojte zanemarivati te zapovijedi. Sada malo i o kartama. Odjednom ih možete imati najviše pet, bilo napadačkih, bilo obrambenih. Kojoj grupi pripada karta prepoznat ćete po boji njenog okvira. Crvene su za uništavanje i uglavnom nanose štetu protivniku, bilo izravnu ili neizravnu, zelene su za vaše poboljšavanje, a plave jednako djeluju i na vas i na protivnika. Izravna će šteta potpuno uništiti protivničku postrojbu, a neizravna na joj uvelike smaljiti borbene sposobnosti, a onda ju je lako uništiti. Uporabom zelenih karata poboljšavate sposobnosti svojih postrojbi (postanu nevidljive za protivnika, brže se kreću ili gađaju, zaštićene su od protivničkih napada kartama ili bilo čega sličnog). Karte sa zelenim okvirom ne utječu na postrojbe (ni vaše, ni protivničke) i uglavnom vam izravno pomažu. Kako ih rabiti? Mišem klikate na njih, a potom, držeći tipku miša, željenu kartu odvučete na protivničku ili svoju postrojbu, ovisno o tome što želite. Igra je rađena po licenci tvrtke *Epic Megagames*, a oni su poznati po igrama na ploči.





Svaka postrojba ima svoj čin koji se povećava borbenim iskustvom. Postrojbe sa većim činom su preciznije i kvalitetnije u borbi pa to uzmite u obzir kod planiranja napada.


ZANIMLJIVOSTI

Malo me začudilo što nema radara. Visokotehnološki rat voden u budućnosti, a nema radara! Napominjem to samo zato što će vam vrlo brzo zatrebati, čak i više nego u nekim drugim strategijama. Naime, vaše postrojbe imaju suženo vidno polje, a oko vas je *magla tzv. fog of war* sustav igranaj. Čim napustite neko područje, ona se vraća; nakratko ćete vidjeti teren, ali ne i protivničke postrojbe na njem, a onda više nećete vidjeti ništa. I na kraju, ugodno iznenađenje su misije gdje vodite trojicu specijalaca protivničkih postrojbi. Likovi su u tim misijama veći nego obično, a borba je tipa prsa-o-prsa. Specijalci mogu svojim oružjem pucati na tri načina: rafalno, ispaljivati granate i gađati snajperski i imajte na umu da u ovim misijama možete pokupiti samo karte za izlječenje.

Otud i karte u igri. Strategija je dobro napravljena pa ćete se dobro zabaviti igrate li je i sami, no tu je i neizbježna multiplayer opcija za igranje u društvu. Zamjerke? Jedino na ponašanje vaših postrojbi - katkad su prilično svojeglave pa će biti više problema s njima nego s protivnicima.

7th Legion
Vision Software

Igrano na:	PC K5/166, 32MB
Grafika:	85%
Zvuk:	70%
Igrivost:	85%
Min. konfig.:	P90, 16MB, Win95
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**85%**



Design : Boje vremena
Zastupstvo i disribucija
REN PROM
Best buy from ASUS-tec
VGA kartice, Matične ploče, Kontroleri
PROVJERITE ZAŠTO JE ASUS No. 1
REN PROM
Samobor tel /fax:01 88 50 50, 88 49 43
Rijeka tel /fax:051 67 15 40, 67 20 94
Split tel /fax:021 37 14 56, 37 15 31

Ignition

Micro Machines su u svijet računalnih igara uveli novi žanr kojeg bismo opisno mogli nazavati kao "utrke malih automobila odozgo". Nakon bezbrojnih klonova i već napuštene nade da se išta originalno može izmisliti na ovom području, UDS Software će vas vrlo uvjerljivo razuvjeriti (koje li igre riječi) s Ignitionom – toliko zaraznom igrom da nam zbog njene magnetske karizme još uvijek redovito kasne nove recenzije Patrika Pencingera.

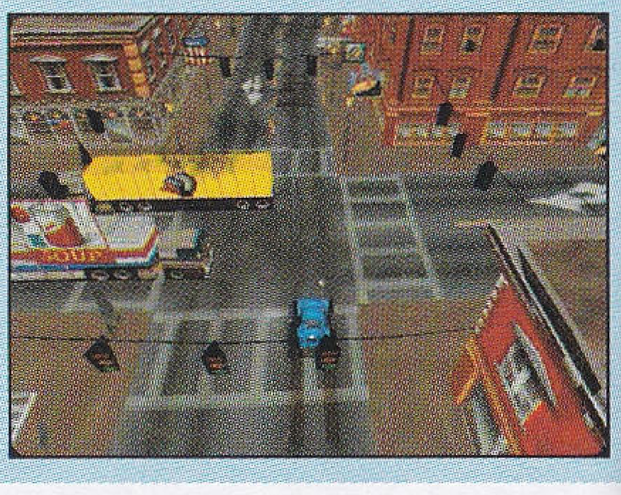




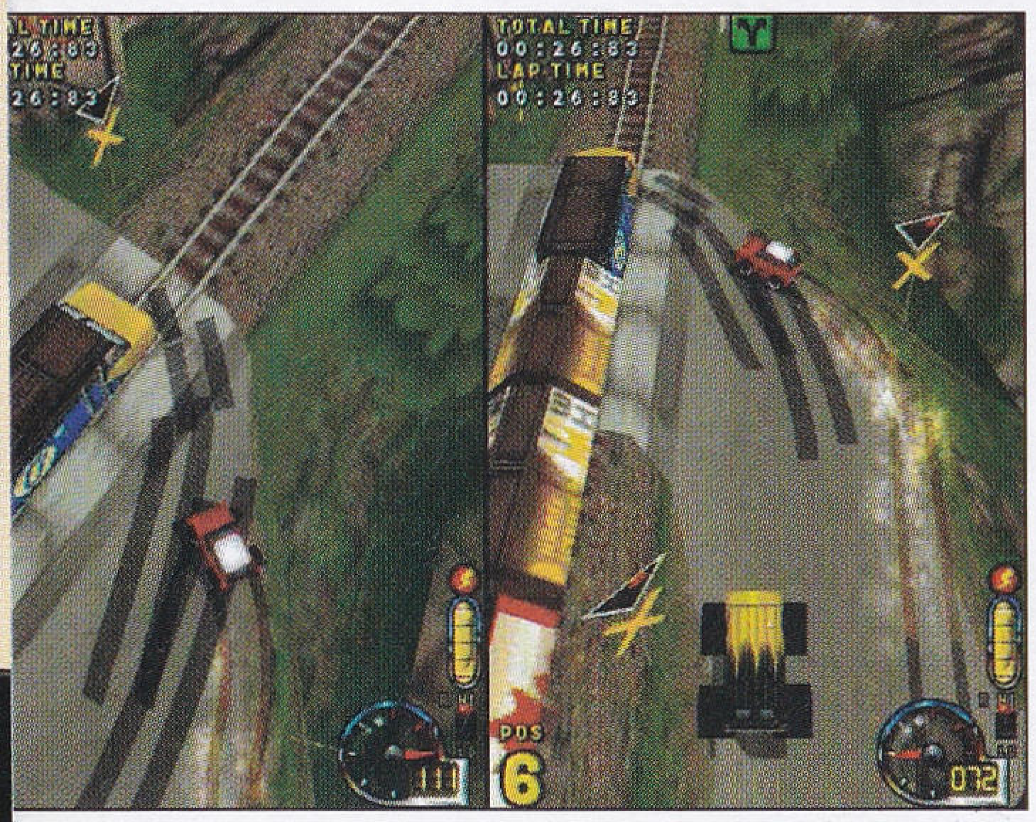
U Ignitionu svakako ne nedostaje uzbuđenja. Vozit ćete se kompliciranim nadvožnjacima i podvožnjacima u gradskom prometu, opasnim zaleđenim predjelima, liticama s kojih se lago možete strelovito strmoglaviti u provaliju... Ukratko, staze u ovoj Ignitionu su, kao i sama igra, zaista originalne.







Ignition, igra o kojoj vam je prije dva trabunjala Hackerova legenda *Damir Rukavina*, stigla je u naše ruke i ne izlazi iz redakcije dok je ne odigramo do kraja. Pred vama je jedna od koncepcijski najjednostavnijih igara, a opet jedna od onih koje će vas zalijepiti za ekran satima. Nema tu puno mudrosti. Možete odabrati jednog od 8 automobila, četiri načina utrkivanja i 7 staza (od kojih su vam dvije na početku nedostupne, a pristup dobivate ili upotrebom cheata, ili što je malo kompliciranije, pobjedom na utrkama). Kontrole su krajnje jednostavne, a svode se na lijevo/desno, gas/kočnicu i turbo i njih je izuzetno jednostavno savladati, osobito nakon 30 sekundi koliko vam treba da se učita i odvrti uvod. Fizičke karakteristike automobila izuzetno su dobro riješene, tako da će vam kao i meni trebati kojih pola sata uigravanja, a zatim prava zabava počinje. Pravi izazov pruža uvježbavanje savršenog balansiranja gasa, brzine i baš onog pravog kuta ulaska u krivinu koji će vam omogućiti izlaz iz ponekad neugodne i opasne situacije. Naučite pametno koristiti turbo, a ako ni to ne upali, igrajte prljavo: popamtite strateški važna mjesta na stazama (provalije, skakaonice i sl.) i tamo udrite po protivniku. Nakon stanovitog razdoblja vježbe moći ćete se upustiti u borbu sa četiri moda igranja.



Stari dobri split screen ovdje funkcionira savršeno. Kada bi proizvođači igara malo bolje razmišljali, shvatili bi da većina ljudi ne igra igre preko Interneta ili tako da spoji 5-6 računala u lokalnu mrežu. Split screen je, ma koliko zastario, još uvijek najbolji način igranja protiv frenda na jednom računalu.

Osim standardnog prvenstva i igranja određene staze pojedinačno tu je i *pursue* mod u kojem vrijedi samo jedno pravilo - ne smijete zadnji prijeći startnu liniju jer tada eksplodirate! Jednostavno rečeno, to je utrka na život i smrt. U početku potpuno obična utrka, a kako krugovi odmiču i broj protivnika se smanjuje, tako vam adrenalin u krvi raste. Igranje s više ljudskih igrača je razrađeno i više nego dobro – u dvoboju se ekran podijeli popola, a u mreži mogu igrati do šest igrača istodobno (prava ludnica nastupa tek kada u mrežnoj igri opalite *pursue* mod). Bilo bi dobro reći koju riječ i o umjetnoj inteligenciji. Prvo, računalo griješi – konačno! I to ne zbog buga u Pentiumu, već zbog toga jer je tako isprogramiran! Nikada *AI* jedne trkaće igre nije bio toliko realističan, ljudski! Računalni protivnici vam se osvećivaju, idu prečicama, izlijeću s ceste, zabijaju se u zid itd. Pri povećanju nivoa težine, osim što povećavate sposobnost CPUovih igrača, povećava se i maksimalna brzina vozila (od *novice* do *pro* nivoa razlika iznosi nekih 80-ak kilometara, ovisno o tipu automobila). Zaboraviti spominjanje *3Dfx* podrške u igri ovakvog kalibra je smrtni grijeh. Za one koji proklinju dan kada se pojavio *3Dfx* (ili možda čekaju *Voodoo 2* ili nemaju love za *3Dfx*

Cheat corner

Varate? Ako je odgovor da, dobro napasite očice ovim šiframa koje upisujete kod glavnog menija.

SVINPOLE mijenja kut kamere na vaš automobil. Cool efekat. Skoro dobijate drugu igru.

BANARNE daje vam pristup trima tajnim automobilima.

SURMULE daje vam pristup dvama tajnim stazama. Ona tokijska je fakat ubojita!

U Ignitionu je upravo fantačina pozornost posvećena detaljima, kako kod koncepta igre tako i kod tehničkog izvođenja te grafike... Pogledajte samo ove akcijske slike i usudite se reći da griješimo.

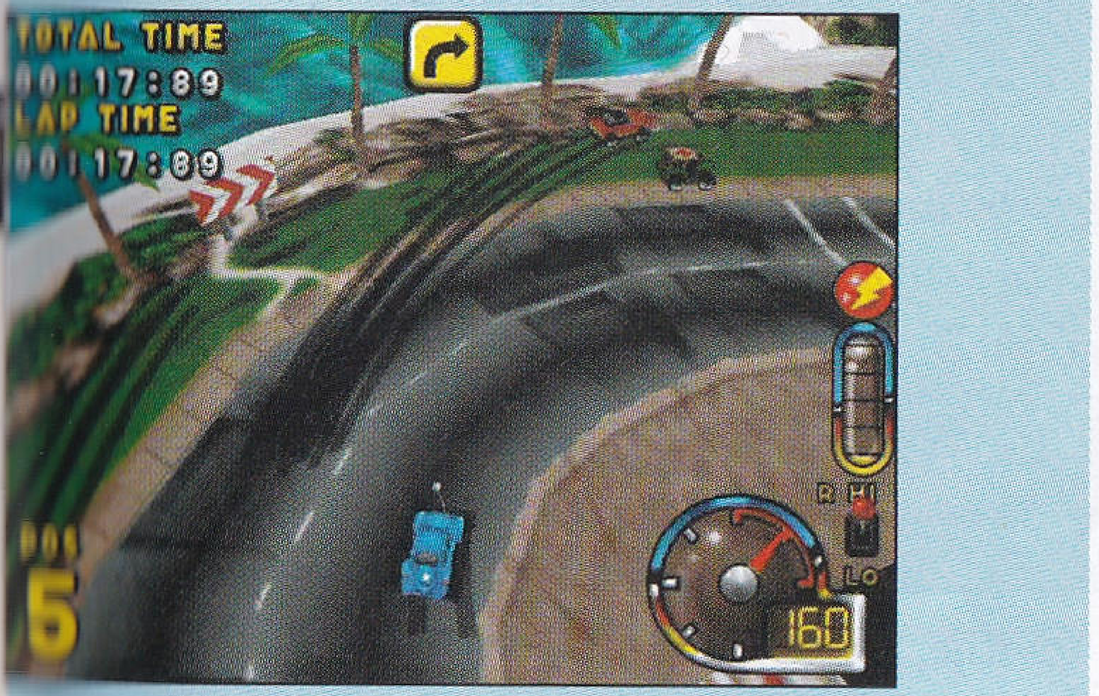






Život bez Voodooa

Dva tjedna sam se natjeravao s ovom igrom i to prilično brzo, što je neobično, jer otkad sam kupio 3Dfx - nisam dozvolio niti jednoj igri koja nije 3Dfx ubrzana niti da prismrdi u CD pogon, osim ako nije imala zakrpu. Ipak vrag mi nije dao mira i uz Ignition sam shvatio da postoji život i bez 3Dfx-a. Istina, morao sam skresati rezu na 320x240, ali ne biste vjerovali što ugrađeni softverski antialiasing i MIP mapping čine. Da malo ne proučite ekran, ne biste niti shvatili da se radi o niskoj razlučivosti.



Život s Voodoom

I konačno, došao je i Voodoo patch, jedino što je bio na njemačkom (hmm, malo sam zahrđo, morat ću malo ponoviti šta znači lade i weiter beenden). Nakon pol sata kopanja po prašnjavoj srednjoškolskoj bilježnici, uspio sam skužiti da za početak igre treba stisnuti Meisterschaft, pa ein Spieler. Ostalo je klasika: viskoa reza, prekrasna grafika, antialiasing, bilinear filtering, blah, blah. To vrijedi barem dodatnih 10% na grafiku, i 5% na igrivost.

ili *whatever*) imam dobru vijest: programeri su u *Ignitionov* engine ubacili grafičke rutine koje omogućuju brzo softversko iscrtavanje efekata koje 3D kartice izvode hardverski, npr. antialiasing i MIP mappinga, čime se drastično dobiva na kvaliteti grafike, osobito u najnižem grafičkom modu kojeg ćete najvjerojatnije koristiti (na testnoj mašini se u 320x200 sve vrtilo u kojih 30+ FPS-a). U višim je rezolucijama jedina primjetna promjena kod apliciranja ovih opcija u povećanju *jerk-o-visiona* (iliti trzanja).

I na kraju, trebam istaći kako je ovaj review u cijelosti odigran na verziji igre zakrpanoj s *3Dfx* patchom, i mora se reći da niti ovaj put *3Dfx* nije podbacio.

ALTERNATIVNO

BURNOUT

Amiga

Nekad kraljica ovakvih igara. Iako stara, još uvijek pruža zanimljivu alternativu. Iako je igra pogled na igru odozgo u 2D grafici, briljantno programiranje Vulcanovih programera i kristalno čista renderirana grafika (munjevita, u 256 bojnom AGA modu) će vas zapanjiti, ako ikada uspijete isprobati ovu igru (u što sumnjam - šteta)...

DEATH RALLY

Malo više oružja, malo više 2D grafike, i malo trgovanja dobrima povezanim uz vaše četverokotačno tandrkalo. Zanimljiv sustav rangiranja tjera vas da igrate i igrate i igrate dok ne dodete do prvog mjesta.

ZANIMLJIVOSTI

ZANIMLJIVOST

Vjerovali vi ili ne, ova igra ima i DOS verziju! Nema potrebe za *DirectX-evima*, dugim učitavanjem *Windozera*, bla, bla. Nedostatci su marginalni, a odnose se na ručno podešavanje zvučne kartice, dok je prednost u brzini i stabilnosti i više nego očigledna. Zapamtite ovaj okvir. Možda nikada više u Hackeru nećete moći pročitati *DOS*.

Njegove mogućnosti posebno dolaze do izražaja na *Snake Island* stazi kod efekta vode. Ovo je jednostavna, dobra i igriva igra. Ukoliko ste odlučili ovih dana potrošiti koju kunu džeparca za darivanje, moj podignuti palac prema gore prava je preporuka za kupnju *Ignitiona*. Živjeli blagdani!

Ignition
UDS Software

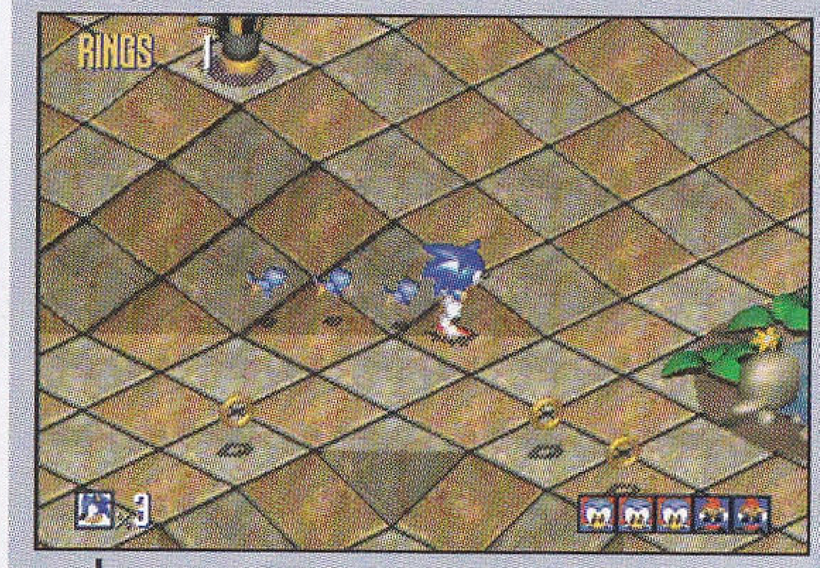
Igrano na:	P166, 32MB, 3Dfx
Grafika:	83%
Zvuk:	55%
Igrivost:	79%
Min. konfig.:	P90, 16MB, Win95
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**75%**

Sonic 3D

Supersonični jež se konačno riješio zločeste lisice, nabacio plave pramenove i krenuo u svijetlu budućnost... "Poći ću s vama (po ne-znam-koji-put) jer volim šalu, hoću da vidim Sonica budalu." Baš kao u priči, tako se i naš supersonični jež odlučio opet otisnuti u bijeli svijet. SEGA je napustila stari, dvodimenzionalni izgled i krenula sa 3D grafikom, što posebno oduševljava Romana Horvata koji je oduvijek želio vidjeti kako Segin jež izgleda sa svih strana.

Sonic je krenuo na *Flicky Island* ne bi li oslobodio *Flickerse* (male plave piliće) od zlog dr. *Robotnika*. Vi ćete to učiniti umjesto njega putujući kroz 7 različitih nivoa. Od snijega i zaleđenih brežuljaka preko zelenih livada i zelenih (zagorskih nam) brega pa sve do vulkana i paklenovrućih jezera lave. Sve vrvi različitim bojama, predmetima, zvukovima. Prstenje vam još uvijek pruža zaštitu, a tu su i različiti power-upovi, ubrzanja, privremene nevidljivosti i slične sitne gadosti. Prstenje vam omogućuje ulazak u bonus nivoe, a zadaća vam je ista - sakupiti što više prstenja u određenom vremenu. Neprijatelja ćete se riješavati pretvorivši se, kao i uvijek, u ljutu bodljikavu kuglu i bez milosti ih zgaziti, a potom pokupiti prstenje ili ono što ostane iza njih. Da biste otvorili *warp* (i prešli na sljedeći nivo), potrebno je skupiti 6 *Flickersa*. Nitko zapravo i ne zna tko su ni što su oni (*Mulder* je već poslan na zadatak), no meni najviše sliče letećim pilićima. Oni će vas slijediti sve dok ih (svih 6) ne dovedete do izlaza. Kakvo veselo društvo!. Imaju piceki i drugih prednosti - pomoću njih ćete moći dohvatiti i udaljenije predmete jer su oni vaša *produžena ruka*.

Prepreke (rijeke, vodopadi, bodlje) je najbolje zaobići, a u tomu će vam najviše pomoći tradicionalna dizala, opruge i topovi što vas s lakoćom katapultiraju preko 3 ekrana tolikom brzinom da najčešće nećete ni vidjeti kroz što ste prošli (možda je i bolje tako). Neprijatelji su različiti, ovisno od nivoa. Na snježnoj planini borit ćete se protiv snjegovića, ledenih kiša, dok se na zelenim livadama suprotstavljate letećoj eskadrili kojekakvih poljskih kukaca (pčela, osa, komaraca) pa i miševa. Ako ste sve ovo uspijeli probaviti i probiti se do posljednjeg nivoa, susrest ćete se oči u oči s dr. *Robotnikom*. On je navodno odbjegli



Tako mi Flieckersa u prahu, zašto me slijede ovi piceki?!? Hm, kad malo bolje razmislim... i nisam baš tako sit.



ruski komunist koji sad gnjavi male *Flieckerse*. No nije on dorastao našem ježu, ubrzo pada na zemlju ko bodljama pokošen.



Eto, još jedna Segina konverzije sa Saturna je došla na naše PC-e... Koga briga?

Grafika u ovoj igri je zadovoljavajuća, možda malo prešarena za moj ukus. Zvuk nije nešto posebno, sve je puno pingova, klangova i tumbova pa igra zvuči pomalo djetinjasto. Opraštamo se od ovog *Sonica* u nadi da će u sljedećem biti doista supersoničan i okretati se brže od zvuka...



Gle, pčelica Maja. Što mu otupljelih bodlji, pa to je prerušeni agent KGB-a

Sonic 3D
SEGA

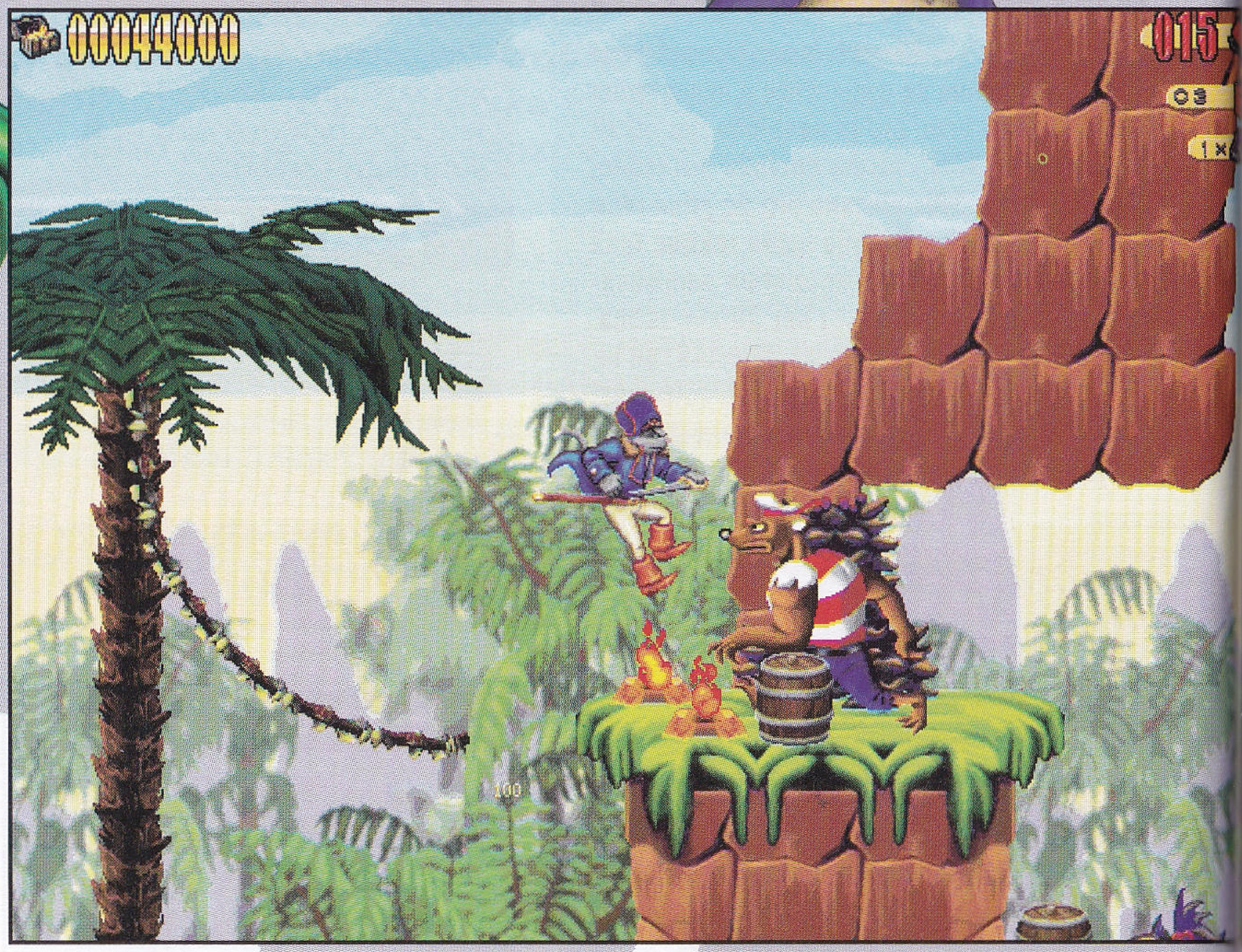
Igrano na:	P120, 16MB, Win95
Grafika:	70%
Zvuk:	68%
Igrivost:	75%
Min. konfig.:	P90, 16MB, Win95
Druge plaforme:	SEGA Saturn
UKUPNO:	**71%**

Captain Claw



Sablji mu desnica bijaše vična
U drugoj ruci kubura dična
Teško onom čiji mu se zamjeri korak.
Harao je oceanom
Ubijao iz gušta zorom ranom
A zvali su ga Kandža.
Vedran Januš, ***prosinac 1997.***





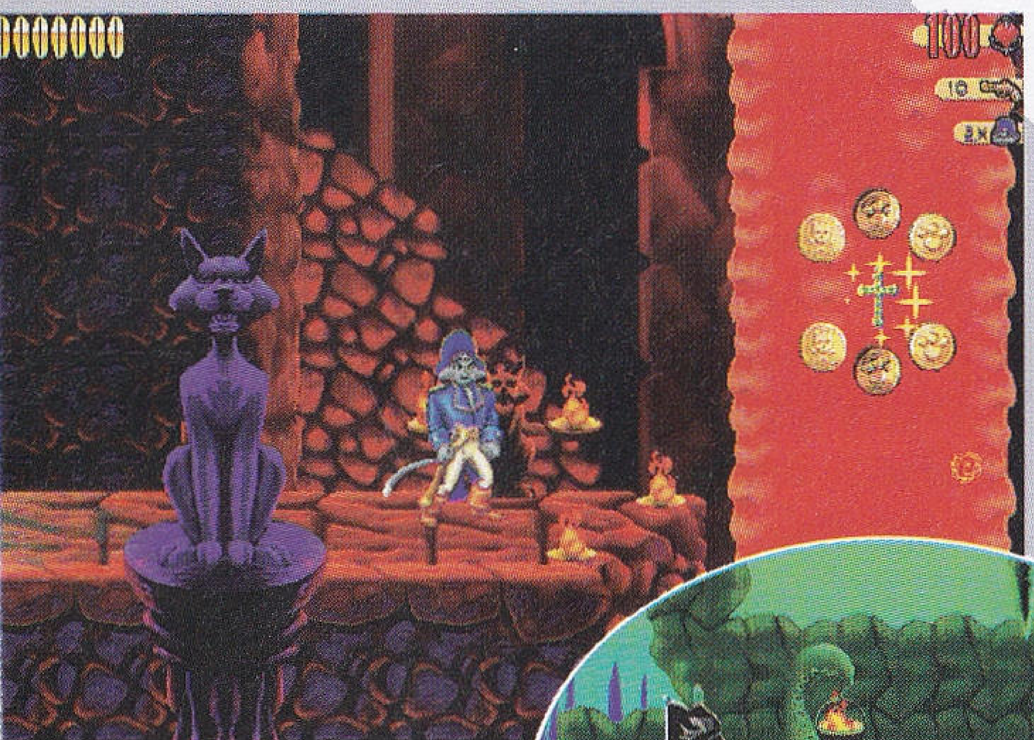
Au, au, ugh! Svatko je danas kritičar. Stiže još jedna brza platformska arkada *Monolith Softwarea*. *Captain Claw* (slatki humanoidni mačak?) je gusar kojeg nitko ne može zaustaviti na putu do slave i omesti ga u prikupljanju zlata (srebrnjaka, bakrenjaka, deviza, nekretnina i zlatnih zuba). Pomagat ćete mu na tom opasnostima začinjenom putu, a o događajima ćete saznavati uživajući 20 minuta u FMV-ovima. Saznat ćete malo više o onima koji *Kandži* zagorčavaju život, a njih je mnogo, od gusara do predstavnika vlasti koji se bore za red i mir, ali nisu hladni ni prema metalno-zlatnom sjaju. Tu je ponekad i mačka (doslovno...) koja se mota u blizini i elegantno maše repom čim spazi našeg mačora. Frrr. No prijeđimo na hardcore tehničke detalje.

Izvedbom i organizacijom, igra me najviše podsjeća na *Disneyjevog Aladdina*, koji je bio nevjerojatno dobro izveden i, što je najvažnije, igriv. Akcije koje glavni lik može činiti i tipke kojima ih čini identične su onima u *Aladdinu*, a jedino su *Aladdinove* jabuke ovdje zamijenjene kuburom dičnom, heh heh. Grafički, *Claw* je *Aladdina* nadmašio ne samo rezolucijom, nego i boljom izradom likova, šarenijom paletom boja, sjenčanjem (stvari više ne djeluju tako plošno). Nivo je prikazan ponekad u tri, a ponekad u četiri različita sloja, a najbliži možete i isključiti ako igraču previše smeta.

Zvukovi su... zvučni. Standardni i kvalitetni.

Igrivost. Prilično visoka ocjena u sebi uključuje dobro izvedene kontrole, brz ritam i dobro osmišljene nivoe. Kao i u ostalim najboljim igrama ovog tipa, u svakom području možete putovati izravno od točke A do točke **B**, tj. od ulaza do izlaza iz područja. Znatiželjniji mogu posjetiti i točke **C**, **D**, **E**, **F**, **G**, **H**, **I**, **J** i **K**, dakle, različite tajne prolaze, bonus sobe, skrivena blaga, prečice i sve ostale sočne stvari iz zone gdje se normalne stvari ne događaju baš prečesto. Whatever.

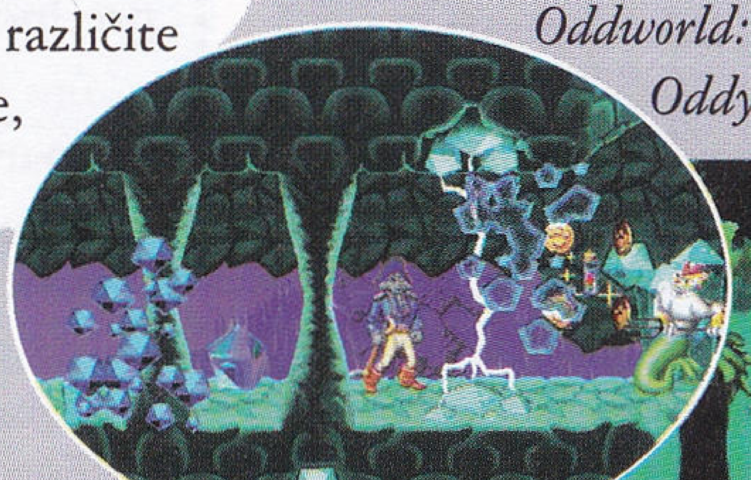
Ukratko, *Captain Claw* je jedna vrlo lijepa, solidna, zabavna i igriva igra. Čemu onda prosječna ocjena? Odgovor možete dobiti iz strukture ovog teksta. Priča. Grafika. Zvuk. Igrivost. Zaključak. Nažalost, kad je u pitanju još jedan klon, koliko god on odlično bio izveden, nema smisla glumiti amneziju i pretvarati se da je u pitanju nešto jednako zanimljivo kao igre koje svojim inovacijama uspiju iza-zvati fizičku reakciju kod igrača. Od *Capt'n Clawa* vam ipak neće krv navrijeti u obraze. Ako želite nečim ispuniti vrijeme, nabavite ovu igru. Ako tražite nešto maštovitije, preporučio bih vam *Disneyevog Herculesa*. Ako želite nešto doista novo i originalno iz žanra platformi, zaboravite sve navedeno i isprobajte *Oddworld: Abe's Oddysey*.





U ovoj igri, koja je "posudila" najbolje elemente iz sličnih ostvarenja žanra, nema propusta. Raznolika i šarena grafika, brdo "goodies" i tajnih nivoa, gomila svjetlucavih kamenčića i novčića koje sakupljate, simpatični lik koji kao da je ispao iz nekog crtića... Zimski praznici će uistinu biti zabavni.







Iako Claw previše posuđuje od drugih igara i ne donosi ništa novo, pružit će vam odličnu zabavu kad god poželite malo pustiti mozak na pašu...

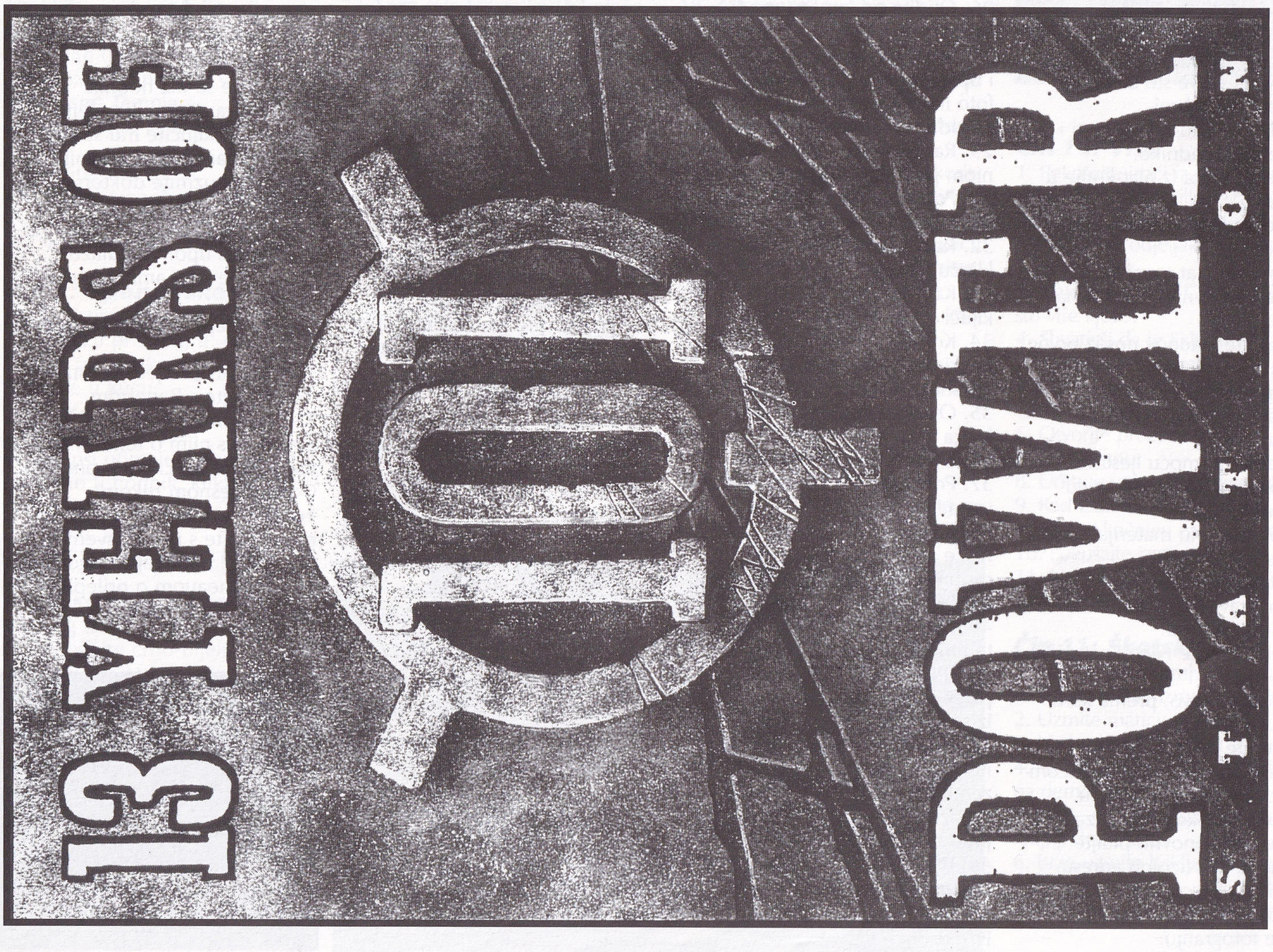


Captain Claw	
Monolith Productions	
Igrano na:	**P133, 16MB, WIN95**
Grafika:	**85%**
Zvuk:	**75%**
Igrivost:	**85%**
Min. konfig.:	**P90, 16MB, WIN95**
Druge plaforme:	**SEGA SATURN**
UKUPNO:	**75%**

Internet Explorer

Službena stranica ove igre je www.captainclaw.com, gdje možete pročitati *Claw-faq* (Frequently Asked Questions ili često postavljana pitanja), downloadati demo ili naručiti cijelu igru. Isto tako možet nih razloga popularnosti ove igre na mreži.




13 YEARS OF
POWER
STATION

Broken Sword: Circle of Blood

Damir Rukavina



Čin 1: Pariz

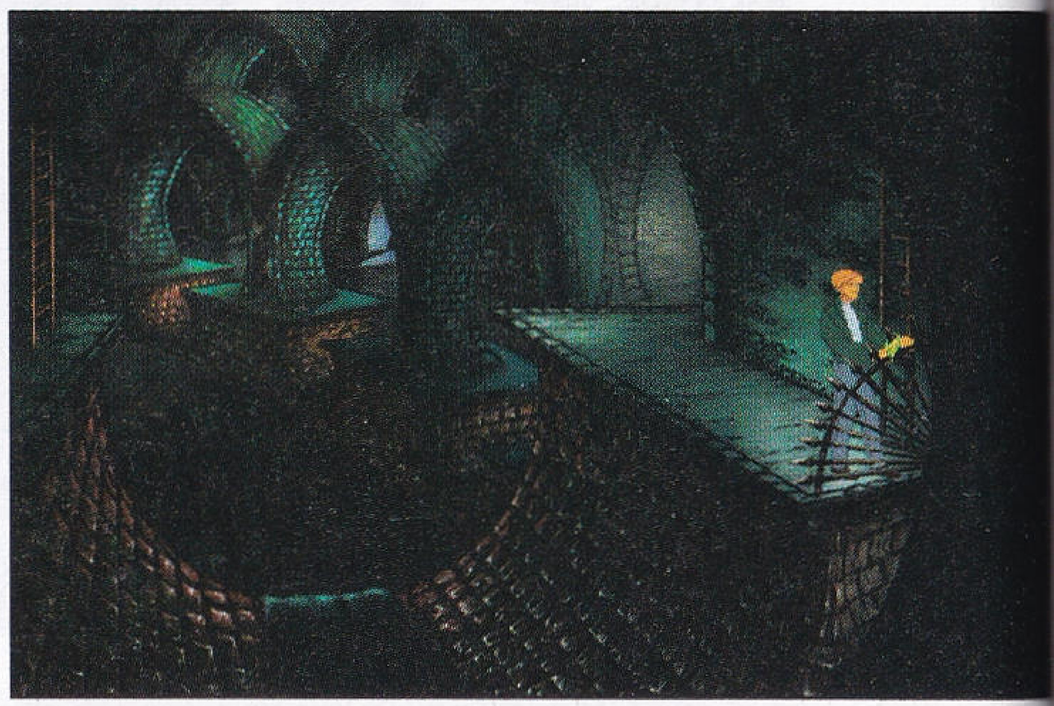
1. Pokupite novine.
2. Uputite se do radova na cesti.
3. Nakon Rossovog intervjua u cafeu, razgovarajte s Nicom, fotografom.
4. Pitajte Nicu za klauna i Plantarda (klaunovu žrtvu) dok vam ne kaže sve što zna i da vam telefonski broj.
5. Pođite do radova na cesti i novine dajte radniku.
6. Idite do alata iz alat-kutije u šatoru.
7. Idite u uličicu desno od trga s kafeom.
8. Iskoristite alat (onaj što ste ga uzeli iz kutije) na otvoru kanalizacije.
9. Pokupite klaunov nos iz prvog kanala.
10. Uzmite rupčić i otrgnuti komadić materijala iz druge kanalizacije.
11. Izađite pomoću ljestava.
12. Pokažite Rossovu karticu kućepazitelju.
13. Pokažite mu materijal (pokupljen u kanalizaciji).
14. Pitajte ga o jakni.
15. Pozdravite ga i vratite se radovima na cesti.
16. Telefonirajte Nico i zatražite njenu adresu.
17. Krenite lijevo, prema karti Pariza.
18. Krenite do Rue Jarry.
19. Razgovarajući s cvjećaricom saznat ćete Nicoinu adresu.
20. Pokušajte kroz vrata (zaglavljena su), te ponovno pitajte cvjećaricu za Nicoinu adresu.
21. Idite u Nicoin stan.
22. Pokažite joj materijal i uzmite fotografiju.
23. Pokažite joj nos (hehe, mislim na onaj iz kanalizacije).
24. Iditei do Risee du Monde i pokažite fotografiju kupcu.
25. Pitajte ga za klauna.
26. Otiđite od kupca (uzevši buzzer).
27. Telefonirajte krojaču Todryku i upitajte ga za Khana (uzmite foto ikonu).
28. Idite do hotela Ubu.
29. Razgovarajte s Piermount o njom pa pokažite fotografiju.
30. Pokušajte uzeti ključ.
31. Pitajte Piermount o ključu.
32. Razgovarajte s Piermount o ključu i ubojici.
33. Kad recepcionar ode, uzmite ključ.
34. Krenite po stubama. Ključ iskoristite na prvim vratima zdesna.
35. Otvorite prozor i izađite kroza nj.
36. Uđite kroz prozor slijeva.
37. Pokušajte izaći iz sobe kroz vrata.
38. Kad ubojica otiđe, pretražite hlače na krevetu - pokupite osobnu i match-book.
39. Izađite iz sobe kroz vrata.
40. Pitajte recepcionera o sefu, te mu pokažite osobnu.
41. Piermounti pokažite osobnu pa će vam pomoći uzeti prijepis iz sefa.
42. Vratite se u prvu sobu, stanite na rub, i bacite prijepis na zemlju.
43. Izađite iz hotela (da bi vas pretražili Flap and Guido).
44. Idite u uličicu iza hotela i pokupite prijepis.
45. Razgovarajte sa Nico o prijepisu.
46. Izađite na kartu i idite do muzeja.
47. Pogledajte tronožac nasred sobe.
48. Vratite se u Nicoin stana i recite joj da idete u Irsku.
49. Idite do zračne luke i otputujte u Irsku.

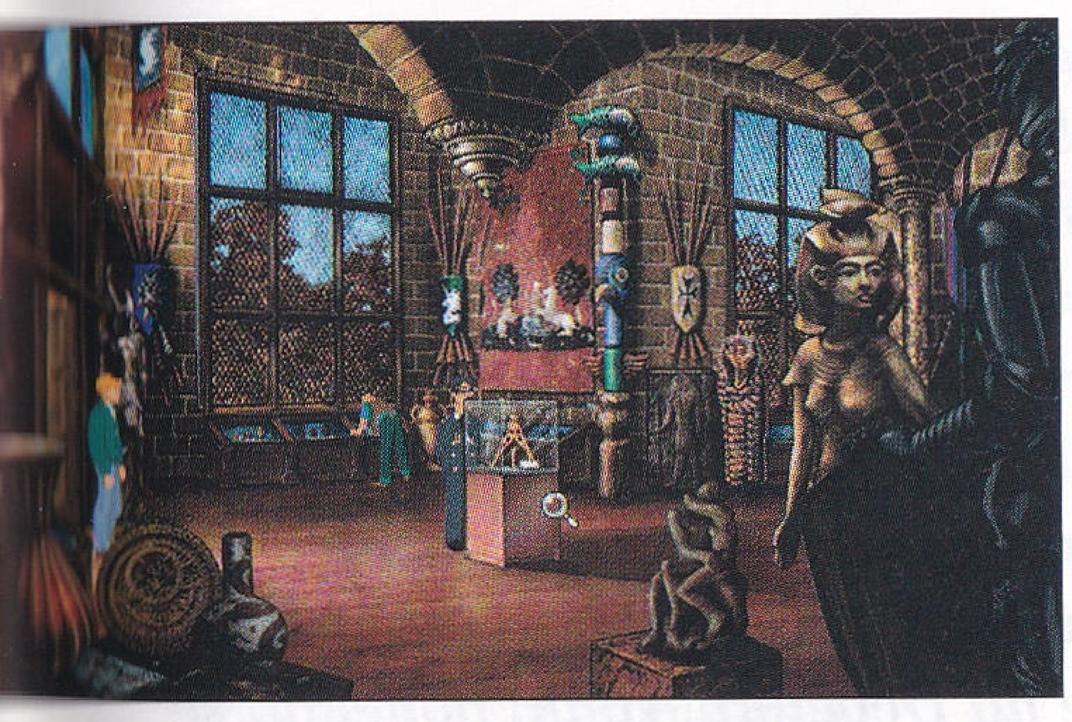
Čin 2: Irska

1. Razgovarajte s Maguireom u svezi Peagrama i iskopine.
2. Idite do MacDevitts.
3. Razgovarajte s Ronom i pozdravite se s njim.
4. Pričekajte da Ron stavi klopku na stol i čim kihne, uzmite je - budite brzi.
5. Pitajte Sean Fitzgerald o iskopini.
6. Pitajte Doylea o Peagramu, iskopini, i Fitzgeraldu, nakon čega će htjeti pivo.
7. Ponovno ga pitajte o Fitzgeraldu.
8. Dok pije, uzmite mu ručnik ispod lakta.
9. Pitajte ga o iskopini (opet).
10. Izađite i pitajte Maguirea o Fitzgeraldu (ponovno).
11. Vratite se unutra pitajte Fitzgeralda o iskopini, Peagrami i draguljima.
12. Pitajte za paket.
13. Kad Fitzgerald otiđe i Maguire uleti, izađite.
14. Isključite pumpe (od piva) tako da otkinete izloženi prekidač pokraj klupskih vratiju.
15. Vratite se u bar i pitajte Mick Learyja piće - morate popiti ono što vam je ostalo u čaši ako ste već prije štogod naručili.
16. Pokažite mu osobnu.
17. Iskoristite klopku na kablu stroja za čišćenje čaša.
18. Idite u podrum i odvijte vijak na podnim vratima.
19. Vratite se na ulicu i otvorite podna vrata (podrum-vrata, trapdoor ili bilo što takvoga).
20. Vratite se u podrum po dragulj.
21. Otvorite slavinu i namočite ručnik.
22. Napustite klub i idite do ulaza u dvorac.
23. Recite farmeru za Fitzgeraldovu otmicu.
24. Popnite se uz stog.
25. Gurnite alat (pokupljen u Parizu) u zid, zatim klikajte na rupu da biste preskočili.
26. Približite se kozi zdesna (tako da klikate na ljestve).
27. Kad vas ovca udari, klikajte na plug (skroz lijevo).
28. Kad koza zaglavi, iditee do ljestava i uđite u iskopinu.
29. Uzmite gips iz vreće.
30. Pomaknuti kameni idol past će na pijesak, dignete ga - otkrit ćete trag.
31. Iskoristite gips na rupama u pijesku.
32. Iskoristite mokri ručnik na gipsu u pijesku (ako se gips osušio, vratite se u podrum i ponovno ga namočite).
33. Pokupite gipsanu kopiju i iskoristite je na rupama u zidu.
34. Uđite u tajnu sobu.

Čin 3: Pariz

1. Pokažite dragulj Nico.
2. Krenite do policijske postaje.
3. Pitajte Mouea u Marquetu.
4. Idite u bolnicu.
5. Pitajte recepcinerku o Marquetu.
6. Pokažite joj osobnu.
7. Pitajte za Nurse Grendel sve dok vam ne kaže kamo trebate ići.
8. Uputite se niz hodnik.
9. Razgovarajte sa čistačem Samom i isključite mu stroj.
10. Kad Sam otiđe, skoknite do ormarića i uzmite doktorsku odoru.
11. Vratite se do recepcije i razgovarajte s tipom na ulazu.
12. Vratite se u ambulantu niz hodnik.
13. Pokušajte proći kroz ambulantu.
14. Kad vas pacijent zaustavi, razgovarajte s Benoirom.
15. Dajte mu pressure cuff, razgovarajte s njim o tome, i recite mu neka je da Ericu Sopmashu (ikona zdesnom rukom).
16. Idite u Marquetovu sobu i razgovarajte s njim o svemu.
17. Pođite u muzej i razgovarajte s Lobineauom o prijepisu i noći dok vam ne kaže o Španjolskoj.





18. Kad stražar ne bude gledao, otvorite prozor, a kad ga otiđe zatvoriti, sakrijte se u sarkofag.
19. Kad otpočne upad, stisnite totem.

Čin 4: Mountfacuonske katacombe

1. Razgovarajte sa žonglerom i pokušajte ga imitirati.
2. Razgovarajte sa žandarom, pokažite mu crveni nos.
3. Razgovarajte sa žonglerom i ponovno pokušajte žonglirati.
4. Kad obojica otiđu, ključem za kanalizaciju podignete otvor i uđete.
5. Pogledajte krajnji desni ogranak.
6. Iskoristite ključ kanalizacije i probijte rupu u gipsu.
7. Potegnite ručku.
8. Pogledajte mehanizam.
9. Uđite u čamac i okrenite boom na desni put.
10. Spustite lanac.
11. Uzmite kuku, zakačite je na otkrivenu maticu.
12. Uđite na brod i okrenite winch.
13. Uđite u susjednu sobu.
14. Kroz rupu na zidu vidjet ćete susret Templara.
15. Pogledajte ih dobro i otiđite.
16. Siđite niza stube.
17. Stavite tronožac na postolje u središtu kruga.
18. Stavite dragulj na tronožac.

Čin 5: Španjolska

1. Iskoristite pressure cuff na cijevi blizu prozora, tj. na mjestu gdje ulazi u kuću.
2. Uđite u kuću.
3. Spustite se prolazom u stražnji dio kuće.
4. Kad psi otjeraju Georgea ponovno u hodnik, klikajte na ormar.
5. Krenite gore.
6. Razgovarajte s groficom o svemu.
7. Uzmite Bibliju s propovjednikovog stalka.
8. Pogledajte crno-bijelu šahovsku kombinaciju na stalku. Razgovarajte o tome s groficom.
9. Razgovarajte s groficom dok Lopes kupi komadiće.
10. Šahovska slagalica: bijele figurice možete staviti samo na srednji red.
11. Postavite crnog kralja u šah-mat.
12. Lovac ide na vrh, konj u sredinu, ispod njega kralj.

Čin 6: Syria

1. Uspnite se krajnjim desnim stubama.
2. Pokažite matchbook podavaču tepiha.
3. Klikajte na stube i uspnite se u klub.
4. Pkušajte ići u Club Alamutov zahod.
5. Pročitajte natpis.
6. Pitajte Ultara o znaku.
7. Vratite se u glavnu ulicu.
8. Razgovarajte s Artom - kebab-štand blizu stuba kod prodavaču tepiha.
9. Pričajte sa Nejom o Artou.
10. Ponudite Nejou crvenu loptu, red ball, i izaberite DA kad vas upita jeste li mislili ozbiljno.
11. Iskoristite izraz na Artou.
12. Vratite se i razgovarajte s Nejom.
13. Vratite se u klub i dajte WC-četku vlasniku kluba.
14. Odite u WC, otkačite ručnik i uzmite ga.
15. Vratite se u Nejovu štalu - Nejo se igra loptom.
16. Udarite mačku i zvonce na stolu kasom.
17. Uzmite slomljenu statuu.
18. Iskoristite maramicu na njoj.
19. Razgovarajte s Duaneom i prodajte mu statuu za 50$.
20. Vratite se u klub i Ultaru pokažite fotografiju.
21. Razgovarajte s Ultarom dok vam ne ponudi da vas odvede do Bull's Head brda, nakon čega mu dajte $50 bill.
22. Srest ćete Ultara kod kamiona i dajte mu ručnik.
23. Uzmite štap/ručnik na pukotini litice i spustite se.
24. Pogledajte nišu u stijeni, naći ćete prsten pa ga povucite.
25. Pretražite Klausnerovo tijelo, pogledajte barometar i pročitajte natpis.
26. Ne lažite Khanu.
27. Recite da želite umrijeti kao čovjek.
28. Kad vam da ruku, složite se, izaberite buzzer u sjajnijem dijelu.
29. Dok je dolje, skočite s litice.

Čin 7: Montfauconska crkva.

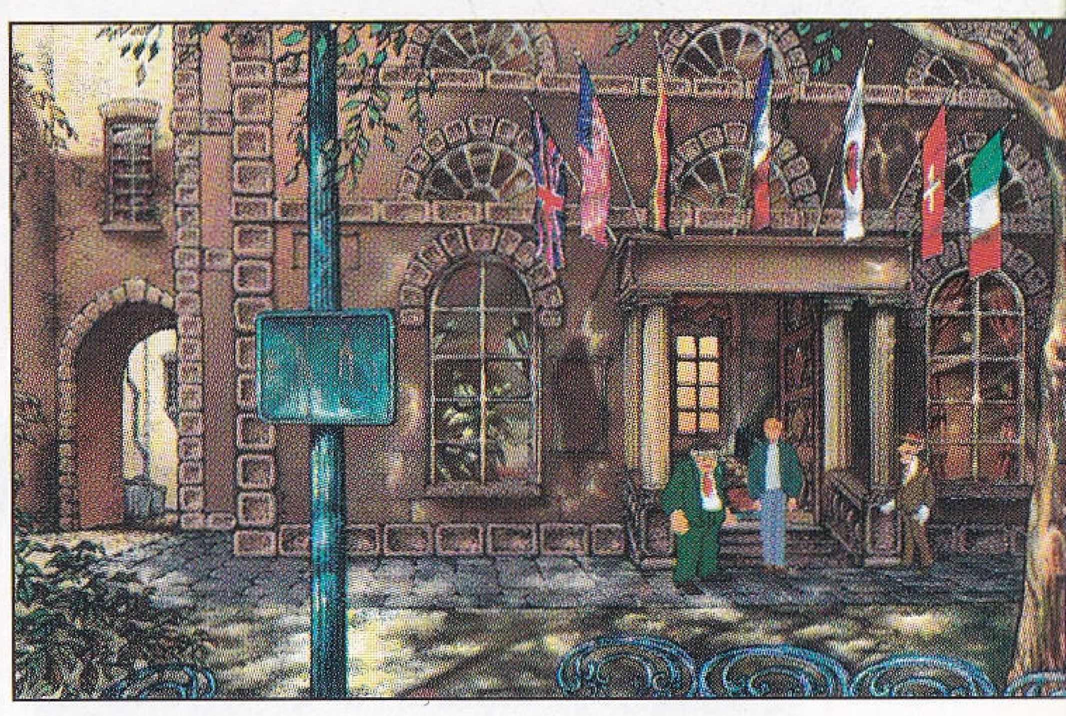
1. Pokažite izlizanu posudicu svećeniku. Neka je očisti.
2. Pogledajte desnu grobnicu na stražnjem zidu.
3. Pokažite skrol u statuinoj ruci.
4. Iskoristite leće na skrolu.
5. Razgovarajte sa svećenikom i dobit ćete posudicu.
6. Idite u muzeja i razgovarajte s Lobineauom o barometru.
7. Idite do barometra preko pariške karte.

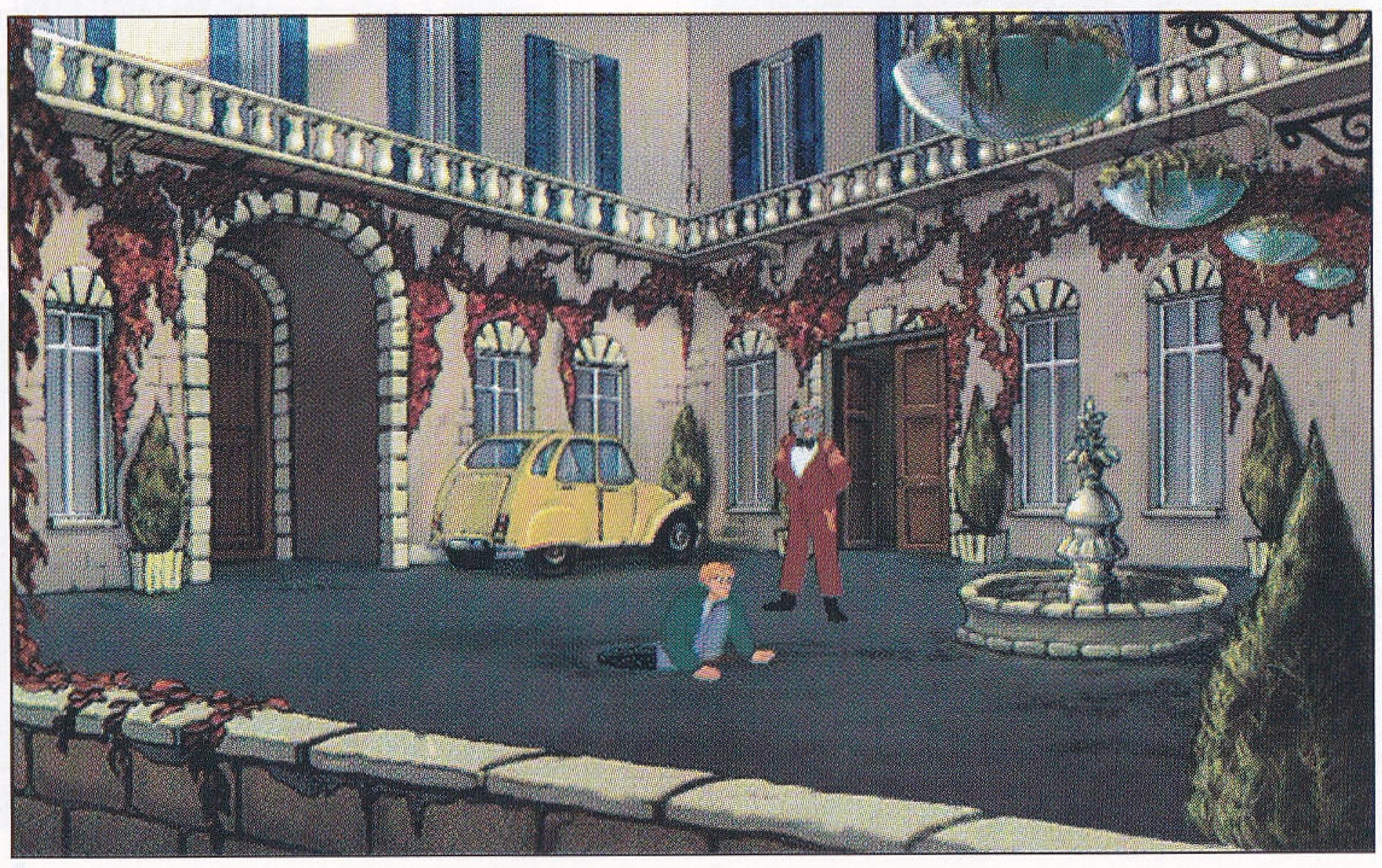
Čin 8: Iskopina kod Nervalskog instituta

1. Spustite se do predvorja niz stube.
2. Klikajte na desna vrata (wc)
3. Pitajte stražara za ključeve.
4. Otključajte vrata WC-a.
5. Uzmite sapun s umivaonika.
6. Otisnite ključ u sapunu i imat ćete kopiju 'a la ključić oko vrata (za vrata eskavacije).
7. Iskoristite gips na sapunu.
8. Iskoristite sapun na slavini da biste dobili kopiju ključa.
9. Vratite se u predvorje i vratite ključeve.
10. Izađite i isprobajte gipsane ključeve na slikarevom kotlu.
11. Vratite se u predvorje i nazovite Nico.
12. Vratite se i razgovarajte sa slikarem o telefonu.
13. Umočite gipsani ključ u kantu boje da bi izgledao kao pravi.
14. Vratite se u ured i pogledajte termostat na lijevom zidu.
15. Pitajte stražara o termostatu.
16. Klikajte na termostat i namjestite ga na "hladno". Stražar bi nakon toga trebao navući rukavice.
17. Uzmite stražaru ključeve.
18. Zamijenite ključeve (lažni/pravi).
19. Vratite stražaru ključeve.
20. Pokušajte ključevima otključati lijeva vrata.
21. Ponovno nazovite Nico i malo pričekajte.
22. Vratite se u predvorje i iskoristite ključ iskopine da biste ušli u lijevu sobu.
23. Iskoristite izglancanu posudicu na spoju doljnjeg prstena da biste vidjeli anatomorfnu projekciju.
24. Ovo vas automatski vraća kod Nico.
25. Sada bi mogli skoknuti do Španjolske preko europske karte.

Čin 9: Španjolska

1. Uzmite ogledalo iz sobe za alat.
2. Razgovarajte s groficom.
3. Idite u mauzolej i pogledajte svijeću.
4. Iskoristite kuku na prozoru da biste zatvorili prozor.
5. Iskoristite krpu na kuki i upalite je svijećama uz propovjedničko postolje.
6. Upalite veliku svijeću zapaljenom krpicom i dobit ćete kameni ključ.
7. Uzmite Bibliju.
8. Bibiju dajte grofici i recite joj da pogleda poglavlja.
9. Razgovarajte s Lopezom o bunarima i o tome kako ih naći.
10. Uzmite hazel twig sa stabla uz prozor sobe za alat, i pokažite je Lopezu.
11. Pogledajte lavlju glavu i potegnite zub.
12. ISTOG ČASA SE ODMAKNITE (kliajte na lijevi dio ekrana).
13. Pokaži otkriveni zid.
14. Iskoristite zrcala na otvoru svjetla što dolazi iz otvora na bunaru da biste osvijetlili ključanicu u zidu.
15. Pronađite ključanicu ponovno dodirnuvši tajna vrata nakon čega iskoristite kameni ključ.
16. Vratite se do Nico, zatim pođite u zračnu luku, i nakon toga u Bannockburn.





Čin 10: Vlak

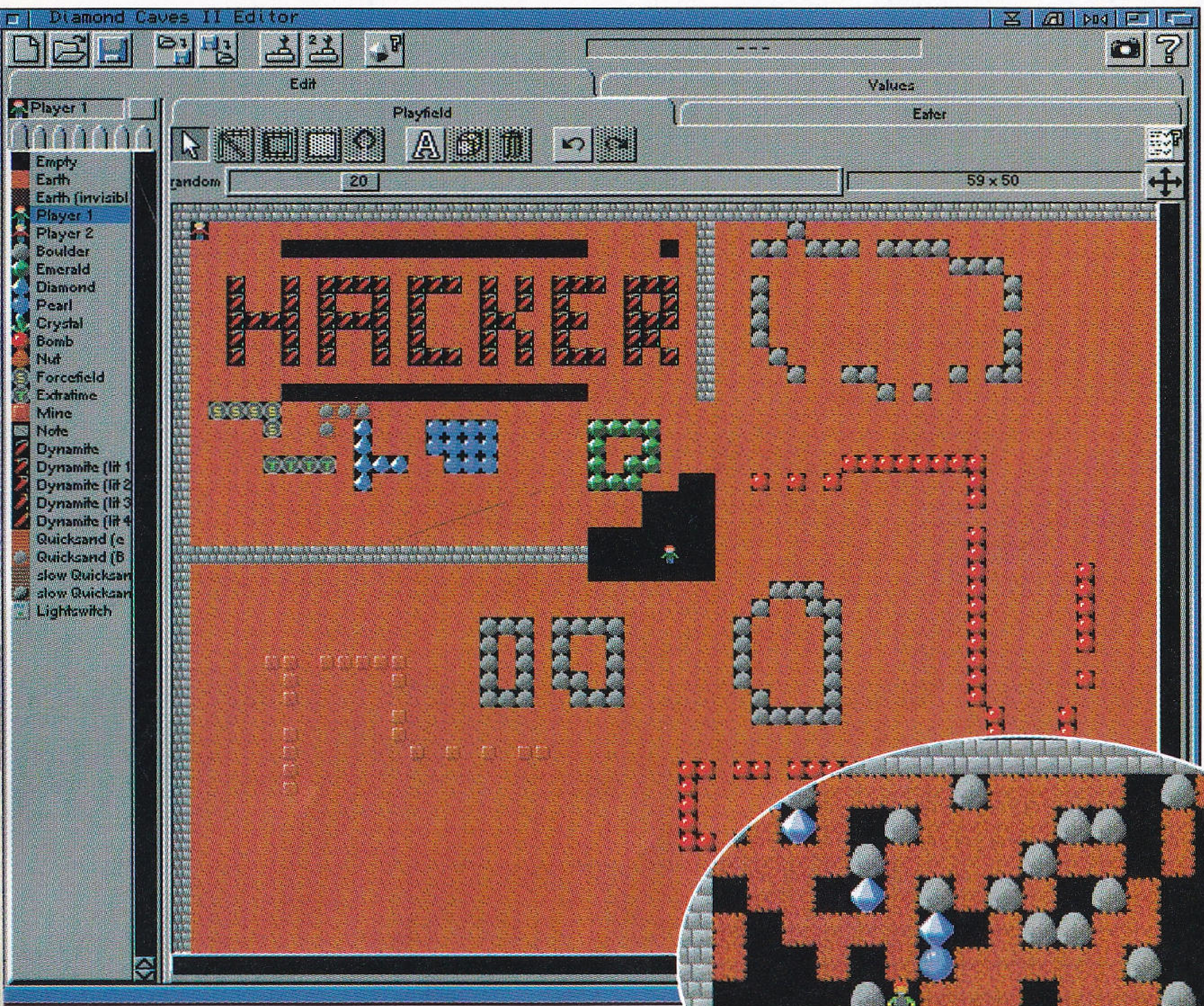
1. Pokušajte izaći iz odjeljka ne biste li tako odvratili stražarevu pozornost.
2. Napustite odjeljak i krenite lijevo niz hodnik.
3. Nakon susreta s Guidom, idite što više lijevo.
4. Shvativši da je Eklund u vlaku, vratite se u svoj odjeljak.
5. Idite u drugi odjeljak i razgovarajte sa Geordie na lijevoj strani.
6. Otvorite prozor i izađite.
7. Idite desno.
8. Uđite u vagon sa prtljagom.
9. Kad Guido ispadne iz vlaka, potegnite kočnicu za opasnost.
10. Pokušajte izaći iz vagona.
11. Nakon razgovora s Nico, napoustite vagon.

Čin 11: Škotska

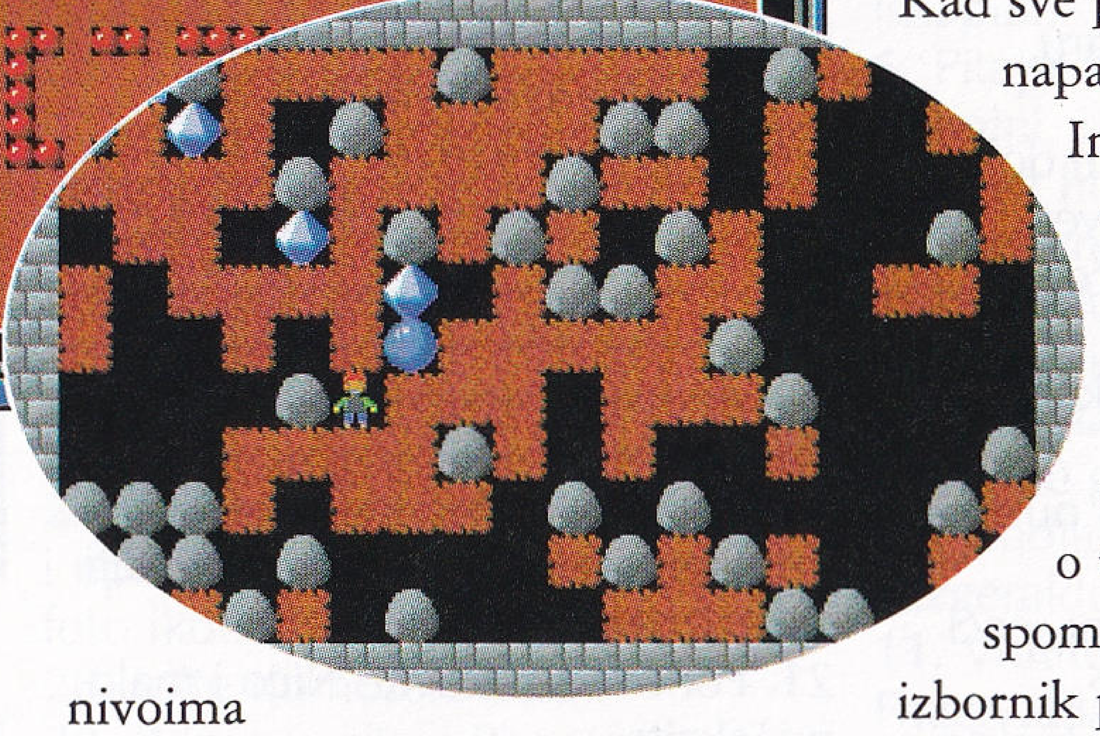
1. U crkvenom tornju okrenite ručku na mehanizmu i slomite je.
2. Uzmite maticu i odvijač.
3. Na hrpi nađite drugu maticu.
4. Iskoristite obje matice i ručku na demonu.
5. Uđite u kriptu i prođite kroz krajnji desni izlaz.
6. Brzo uzmite baklju i bacite je na barut.
7. Kupite sljedeći broj Hackera.

Diamond Caves 2

Hvata li vas ponekad nostalgija za vremenima kada je "hacker bio hacker", vremenima kada je Commodore 64 (popularniji kao Debeljko) bio najprodavanije kućno računalo? Igre su tada imale posebnu draž i dušu, zar ne? Posebni pečat tog doba je ostavio poznati Boulder Dash, igra koju ni dan-danas ne prestaju kopirati, no još nitko nije uspio napraviti bolji Boulder Dash od originalne verzije na Debeljku. Ipak, ponekad se pojavi igra koja se uspije donekle približiti samoj legendi. Primjerice, u slučaju Amige je to nova igra... Oh, potrošio sam svoj prostor, red je na **Berislava Jozića**.

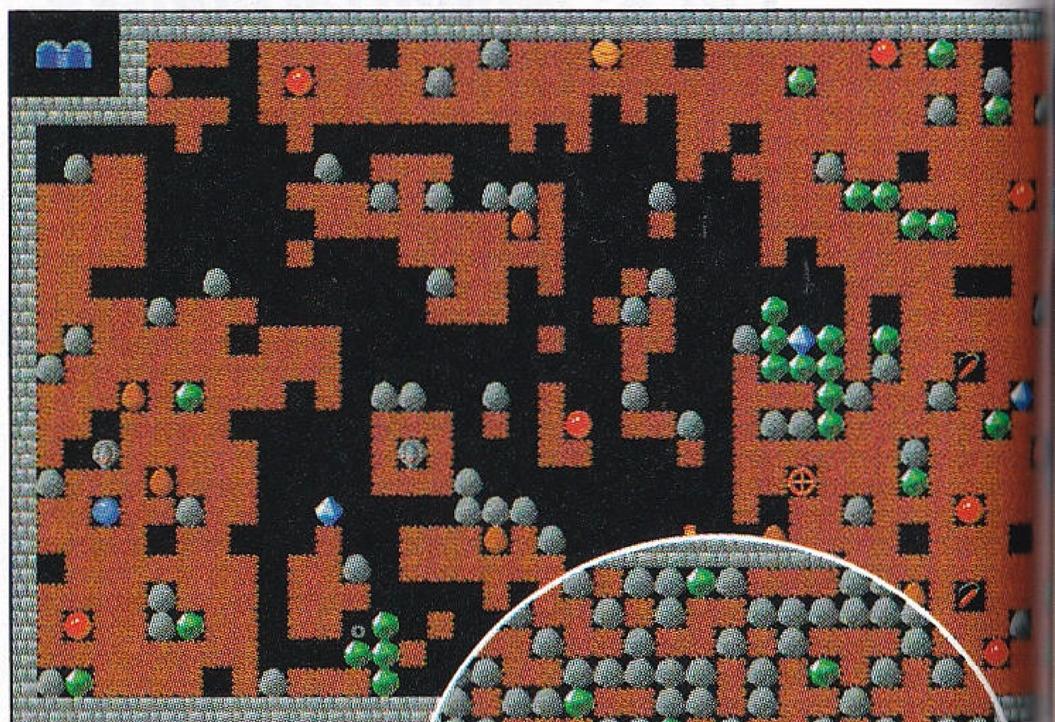


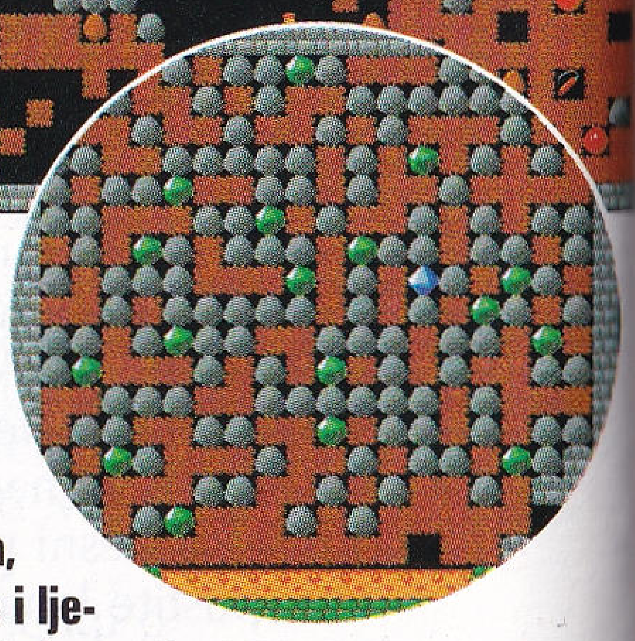
Pomoću izvrsnog editora nivoa možete napraviti svoje nivoe i pustiti prijatelje da se muče prelazeći ih.



Mlađi se igrači vjerojatno ne sjećaju poznatog starog *Boulder Dasha*. Bila je to zgodna igrica u kojoj je mali čovječuljak (sličio je na krticu), morao pokupiti određeni broj dijamanata na svakom nivou, izbjegavati razna smetala i prirodne nepogode u obliku padajućeg kamenja i živog pijeska, a sve to u vrlo kratkom vremenu koje mu je bilo na raspolaganju. Nekoliko *BD* klonova koji su se s vremena na vrijeme pojavljivali, usprkos boljoj grafici i većoj brzini, nisu uspjeli oživjeti igrivost i atmosferu originala. Druga inačica igre *Diamond Caves* konačno će uljepšati dan nostalgičarima - ovo je povratak *Boulder Dasha* na velika vrata! Dakle, bušenje hodnika, dijamanti i neprijatelji su još uvijek tu, no nije to sve! U dijamantnim pećinama morate skupiti čak četiri vrste dijamanata različite veličine, boje i vrijednosti; broj neprijatelja na nivoima je mnogostruko povećan te svaka vrsta (postoji ih 5 ili 6) ima drugačiji način kretanja i nivo inteligencije. Tu su i nove prirodne prepreke - voda, lava, živi pjesak i šireće sluzi te neizbježno kamenje. Kako su svi ti dodaci malo otežali igranje, u igri su dodani i različiti pomoćni objekti (kotači, prekidači, bombe, dinamit...) koje treba naučiti rabiti, jer vam mogu znatno olakšati život. Osim različitih novih objekata i neprijatelja, tu je i novi način igre - udvoje. Takvo igranje nije dosad moguće u *BD* klonovima, a ovdje je to jedini način da prijeđete neke teže nivoe. Kako je u posljednje vrijeme velika potražnja za igrama koje se mogu igrati u društvu, mislim da je *Diamond Caves 2* s ovom opcijom uletio baš u pravi trenutak.

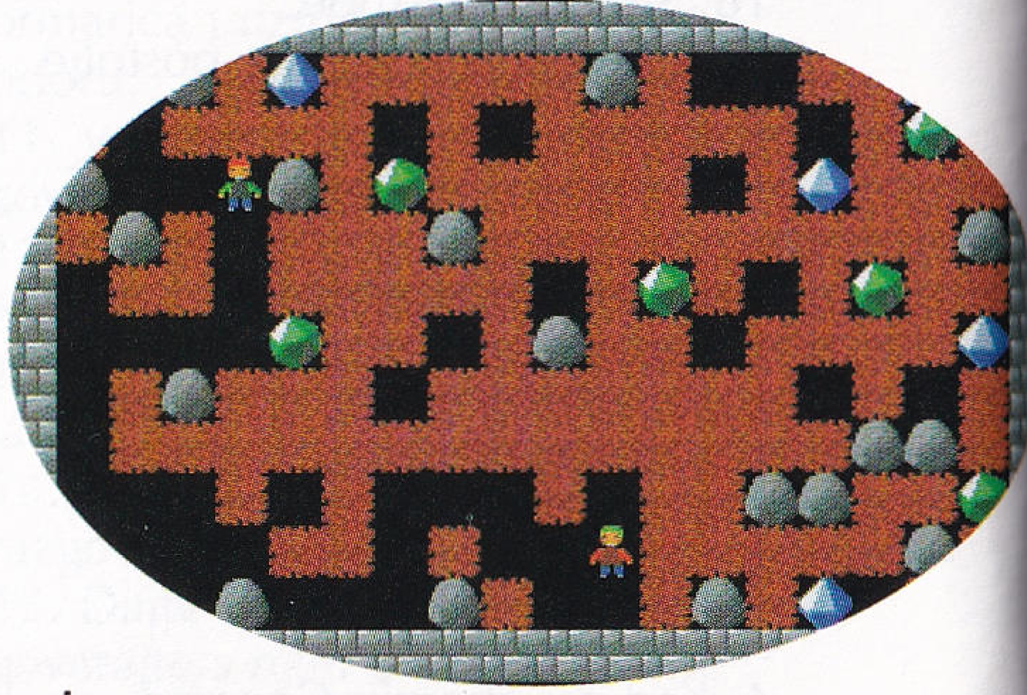
Kad sve postojeće nivoe naučite napamet, ne očajavajte! Na Internetu možete skinuti mnogo novih setova nivoa, a pomoću editora možete ih i sami kreirati po svom ukusu. Kad već pričam o tehničkoj opremljenosti, spomenut ću i uvodni izbornik prepun opcija za konfiguriranje i najsitnijih detalja (od *DblPAL* i *CybergraphX* podrške preko namještanja rezolucije do uključivanja animacija i zvučnih efekata). Igra prekrasno radi u multitaskingu, bez zastajkivanja, čak i na slabijim računalima. Grafika i zvuk nisu dobili natprosječne ocjene, no odgovaraju atmosferi i potrebama igre - konačno, da li mala zabavno-arkadno-logička igrica doista treba grafiku u 16,7 milijuna boja?





Kao što vidite na priloženim slikama, grafika se nije bitno promjenila u ovoj Amiginoj verziji Boulderdasha, no upravo je u tome i ljepota – ona čarolija koja nas je davno držala prikovanim za C64 i Boulderdash je prisutna i u ovoj igri.

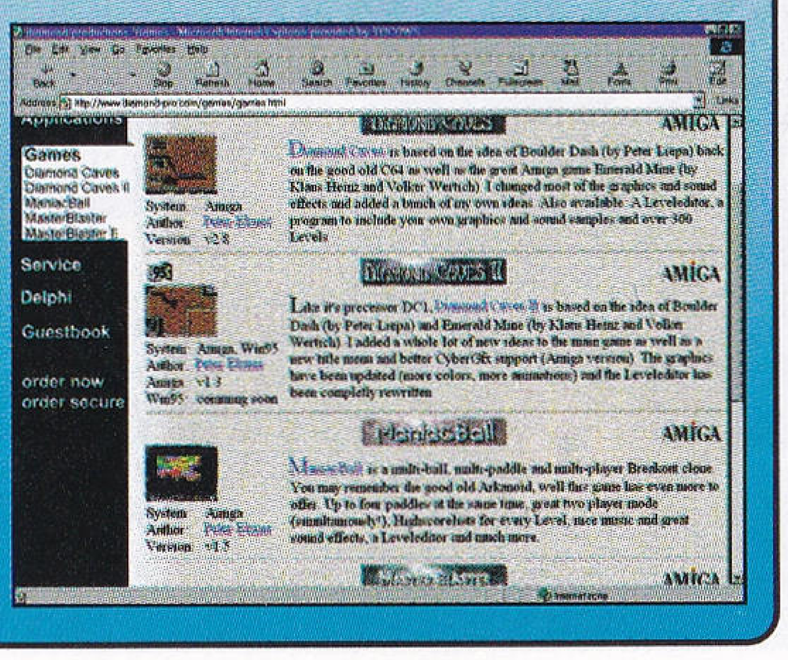
Diamond Caves 2 je ni nema - ali zato ima igrivost legendarnog *Boulder Dasha*.



Najveći novitet u ovom BD klonu je mogućnost igranja udvoje. Takav način igranja umnogome olakšava prelaženje složenijih nivoa.

Microsoft Internet Explorer — WWW corner

Kako je ova igra izdana kao shareware, neregistriranu inačicu, kao i dodatne nivoe možete naći na: http://www.diamond-pro.com. S ovih stranica možete, osim Diamond Cavesa 1 i 2, skinuti i druge poznate igre ovog autora poput Maniac Balla, Master Blastera i Master Blastera 2. Inače, autor uskoro najavljuje i Windows95 inačicu. Hajde da i to doživimo...



Diamond Caves 2

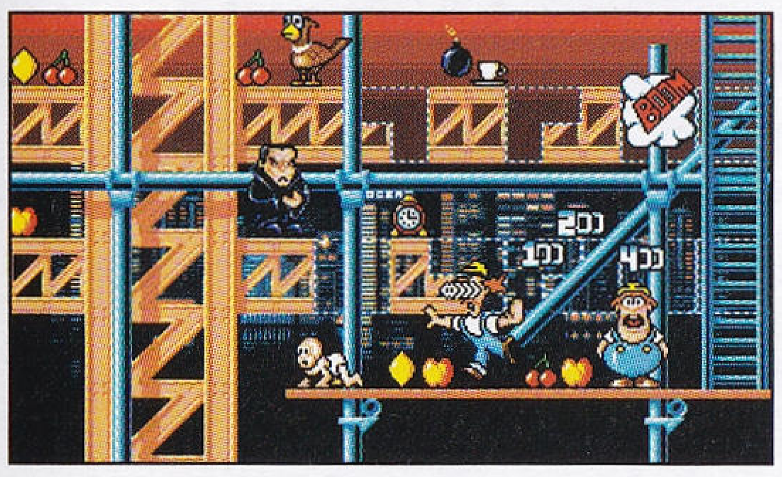
Peter elzner

Igrano na:	A1200, 6MB, HD
Grafika:	75%
Zvuk:	65%
Igrivost:	78%
Min. konfig.:	OS 2.0, 3MB, HD
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**75%**

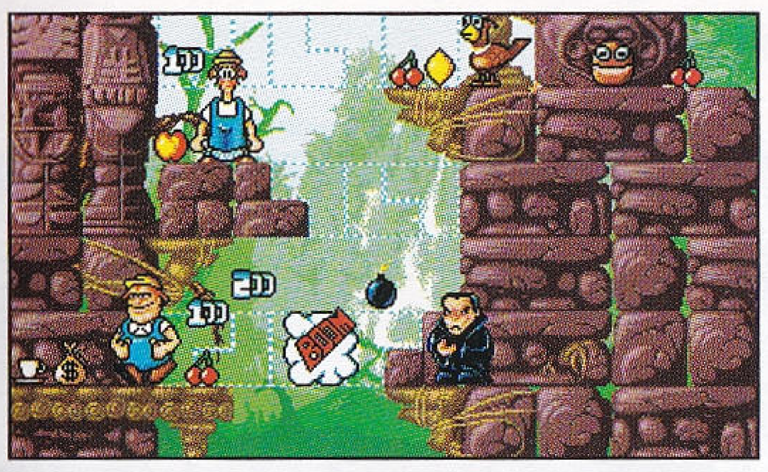
Tržište Amiga igara se konačno počelo oporavljati, dijelom radi Gatewayeove kupnje Amige, dijelom radi programera - entuzijasta koji i dalje razvijaju igre, a ponajviše radi odanih korisnika koji nisu izgubili vjeru u Prijateljicu. Vjeru nije izgubio ni Bero Jozić koji ne zna odakle početi od toliko obećavajućih naslova...

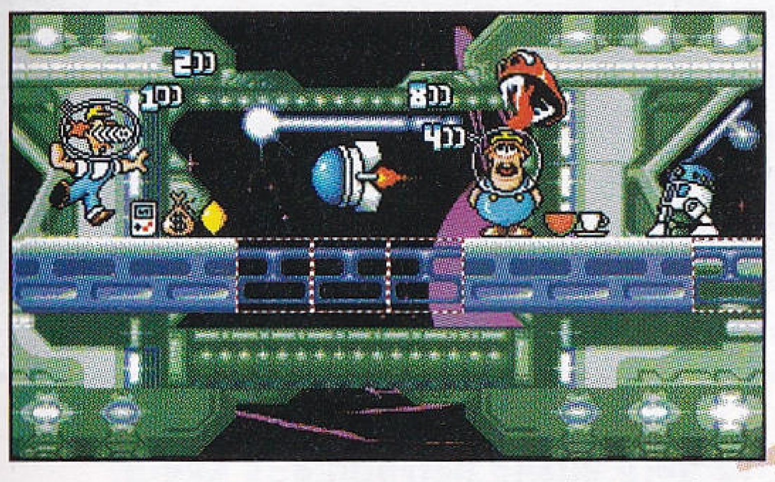
Construction

Ova platformska igrica s lijepom grafikom i mogućnošću igranja udvoje će dobrano zaposliti vaše sive stanice jer zahtijeva dosta razmišljanja. Hmm, zasad zvuči dobro.



Naime, riječ je o novoj igri programerskog tima koji se krije pod čudnim imenom *The Hidden*. Koncept je vrlo jednostavan, ali i zarazan: potpomažući jedan drugoga, u stilu koji jako podsjeća na prastari *Tetris*, dva igrača moraju što bolje izgraditi građevinu izbjegavajući pritom sveprisutna smetala. Ako želite igrati sami, pomagat će vam računalni igrač koji nije uvijek nepogrešiv, što unosi finu dozu realnosti. *Construction* izlazi vrlo skoro i trebao bi raditi čak i na najslabijim konfiguracijama.





The Child Of Darkness

Skupina programera iz različitih zemalja, putem Interneta okupljena pod nazivom *Desktop Corruption*, će uskoro na tržište izbaciti svoj prvi uradak. Bit će to FRP s pogledom na lik iz ptičje prespektive, s dopadljivom grafikom i još dopadljivijim animacijskim sekvencama. Osim uobičajenih FRP elemenata (zagonetke, istraživanje), bit će i prikaza



borbi u visokokvalitetnoj grafici, a likovi će imati umjetnu inteligenciju koja će svakim novim igranjem učiniti njihovo ponašanje drugačijim.

Nothingness

Avantura čiji demo se ovih dana pojavio na *Aminetu* izgleda kao

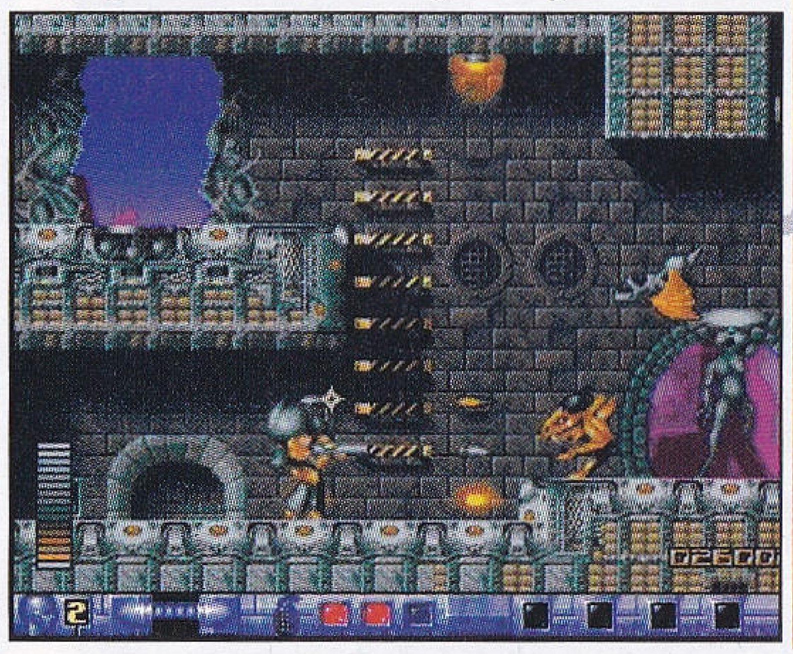




mješavina *Mysta* i *Secret Of The Monkey Islanda*. Glavni su joj aduti izvrsna grafika i digitalizirani govor na nekoliko (!) jezika, što znači i veće hardverske zahtjeve, te, dakako, povalči za sobom i CD ROM izdanje.

Desolate

Iz *Vulcana* i dalje stižu najave novih igara. Najnoviji projekt koji se ovih dana dovršava je arkadano-platformska igra u stilu poznatih *Godsa*. Osim ubijanja zločestih stvorenja, trebat će malo mućnuti glavom, a bit će i posebnih misija koje treba



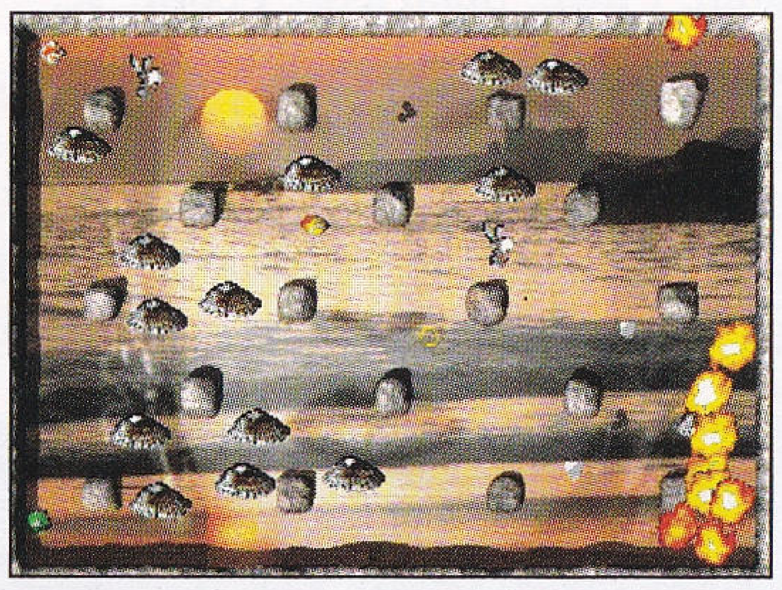


uspješno okončati. Pošto će igra biti član *Vulcanove Mega Series* serije igara, znamo kakav će nam hardver biti potreban (CD ROM i 4 MB RAM).

Hover Bomber

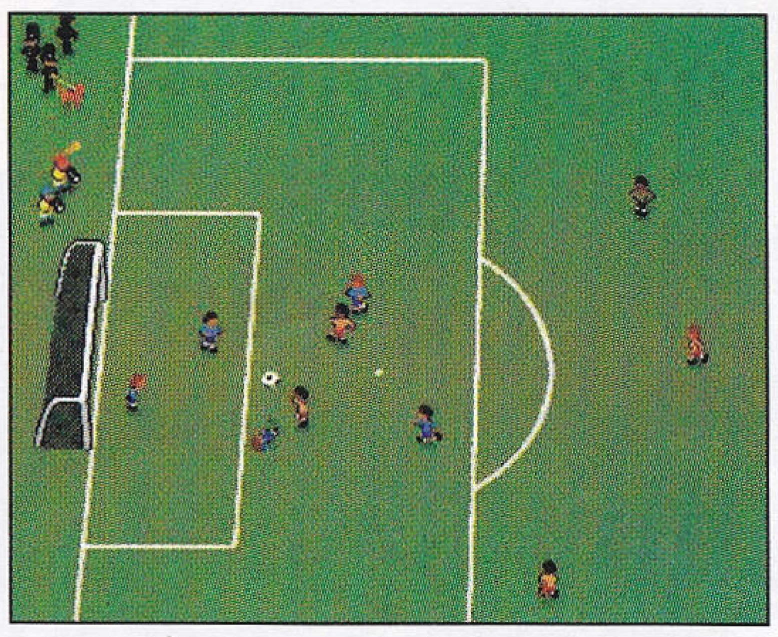
Iako je podataka o ovoj igri malo, s velikim uzbuđenjem najavljujemo prvu igru za *Amigu* koja zahtijeva grafičku karticu. Iako će se nakon prve inačice, vjerojatno, pojaviti i inačica za koju će biti dostatan i *AGA* chipset, *Aurora Works* je s ovom igrom ipak prva napravila proboj u tom pravcu. Igra je još jedna varijacija na temu *Dyna Blastera*, *Master Blastera* i sličnih multiplayer borbi, gdje morate pobiti sve protivnike u areni-labirintu postavljanjem tempiranih bombi. Dakako, tu su i mnogi specijalni dodaci, različite arene, a pravo je iznenađenje mogućnost igranja preko Interneta. Stara će ideja u novom ruhu i CD ROM obliku izaći upravo u trenutku kada budete listali još vruće stranice ovog časopisa.

Proizvođač: Aurora Works



Eat The Wistle

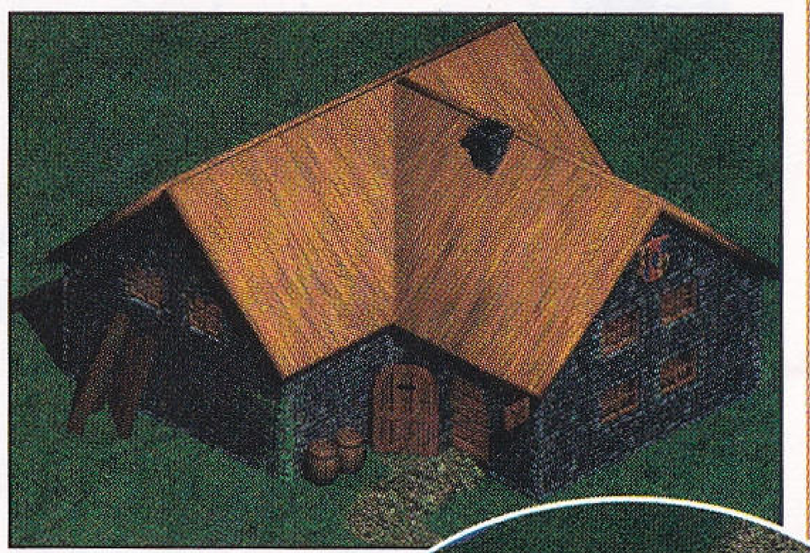
Nogometne simulacije su bile dugo zapostavljani žanr u kojem je vladao legendarni *SWOS*. Malo poznata tvrtka *Hurrican Software* će pokušati izazvati *SWOS* svojim novim nogometom za *Prijateljicu*. Momčadi će, na žalost, biti izmišljene, a igrači će imati različite sposobnosti (npr. momčad s brzim, ali nepreciznim igračima, ili sa sporim igračima izvrsnim u dodavanju). Najavljena je mogućnost igranja najviše četvero igrača

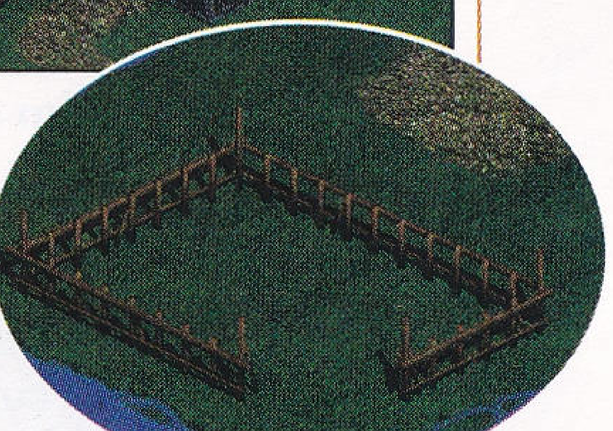


odjednom (u istoj momčadi ili u dvije) kao i sve standarne opcija u ovakvim igrama (turniri, vježbanje, određivanje snage protivničkoj momčadi i sl.).

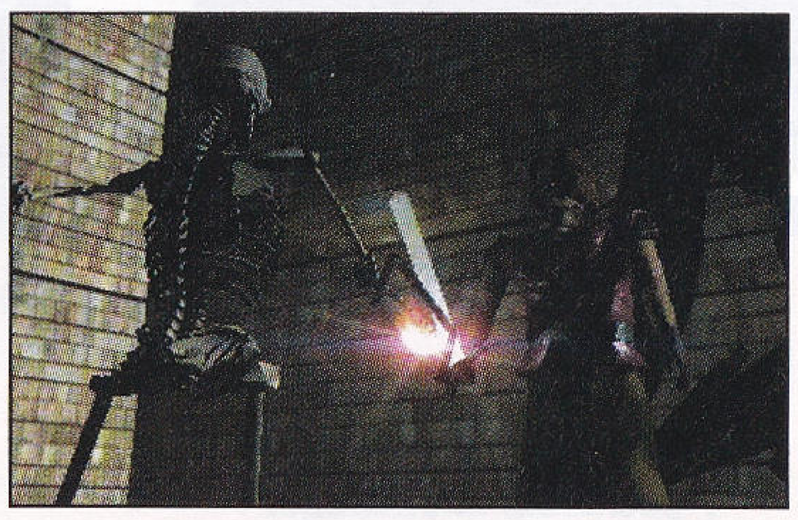
Fortress of Fear

Tko od Amigaša nije uzdisao

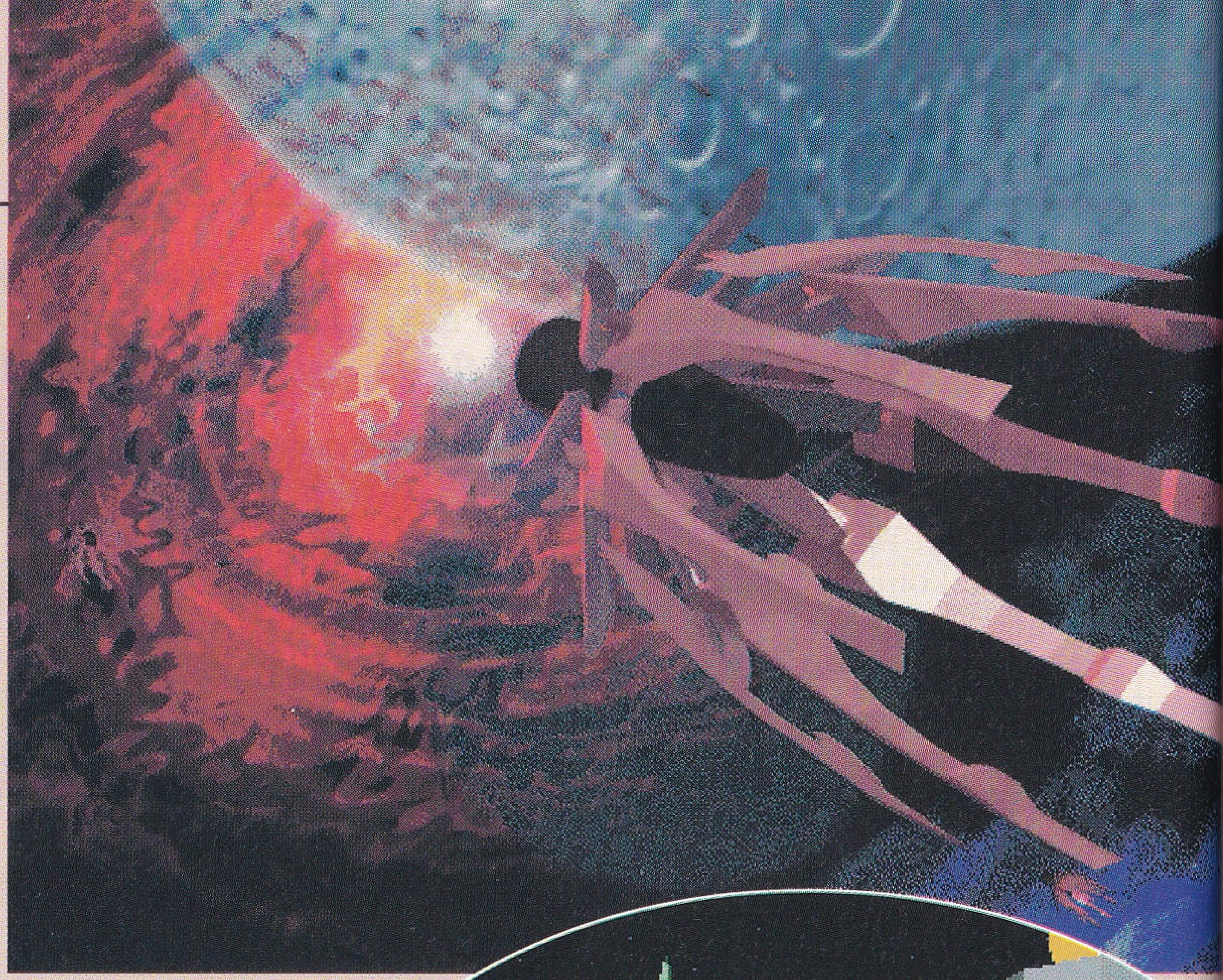




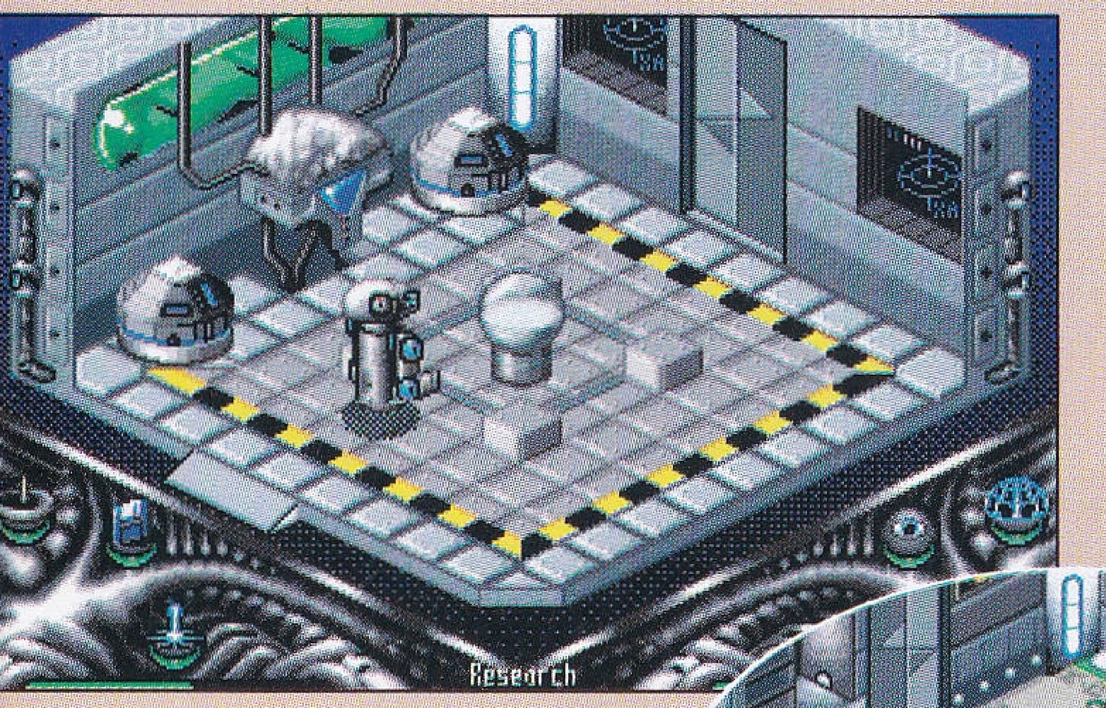
za *Diablom*? Ja jesam, i to dugo vremena, no došlo je vrijeme za slavlje - neimenovana grupa programera priprema sličnu igru i za *Amigu* igru. *Fortress of Fear* bi trebala biti vrlo opsežna igra i očekuje se da će izaći početkom sljedeće godine na CD ROM-u. Usporedo s inačicama za *Amigu* (za *CyberGFX* karticu i *AGA Amige*), razvija se i inačica za PC.

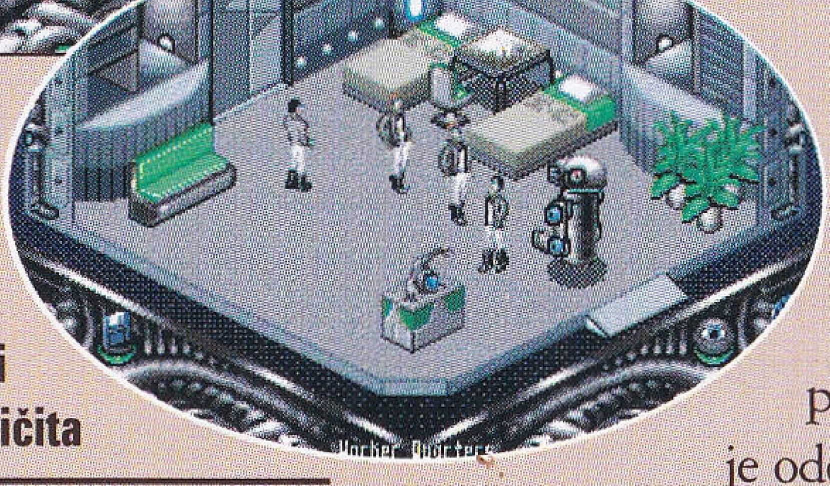


Uropa ²



O ovoj smo igri pisali dok je još bila probna inačica i nije se znalo koja će je kompanija preuzeti. Sada, kad ju je na CD ROM-u izdao Vulcan Software, Uropa ² i Berislav Jozić su spremni za pohod na top liste



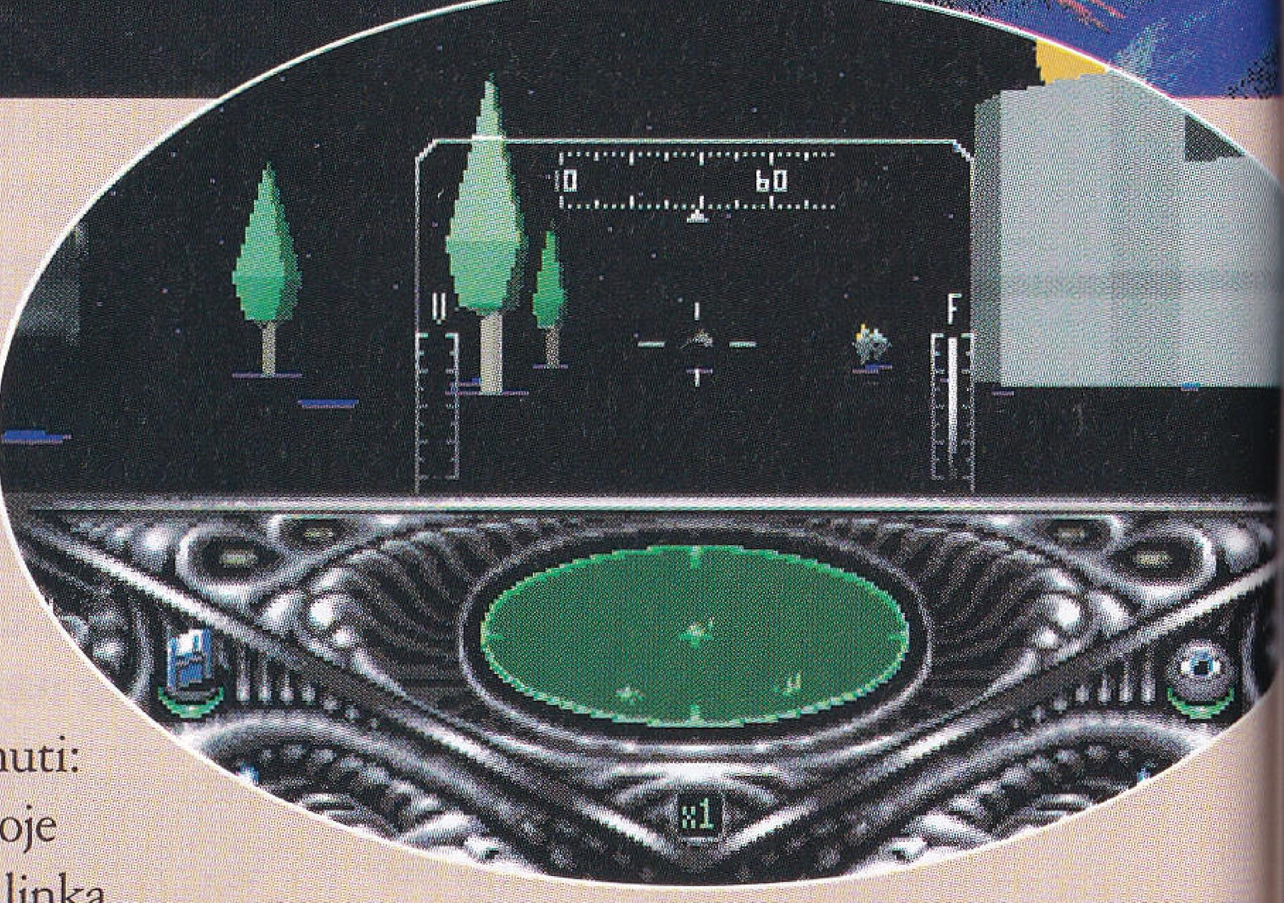


Sobe po bazama slično izgledaju ali im je namjena različita

Za one koji nisu čitali prvi članak, evo kratkog opisa igre, a detalje pročitajte u 23. broju Hackera. U ulozi ste robota-komandosa čija je zadaća onesposobiti neprijateljske zapovjednike (igrom slučaja - i oni su roboti) prije glavnog napada vaših snaga. Za to vam neće biti dostatno samo lagano oružje kojim ste opremljeni na početku, morat ćete uključiti i mozak želite li pobijediti brojčano i fizički jače neprijatelje. Naravno, vođe su im dobro čuvane, a i nisu na jednom mjestu pa ćete morati obići čak 12 kolonija dok pronađete svoje ciljeve. Usput morate oslobađati zarobljene koloniste, unositi pomutnju u protivničke redove, uništavati obrambene instalacije i - ukratko - obavljati uobičajene dužnosti komandosa na neprijateljskom terenu. Ah, da, sve se odigrava na *Jupiterevom* mjesecu *Europi* koji će se u budućnosti (tako bar misle autori) zvati *Uropa²*.

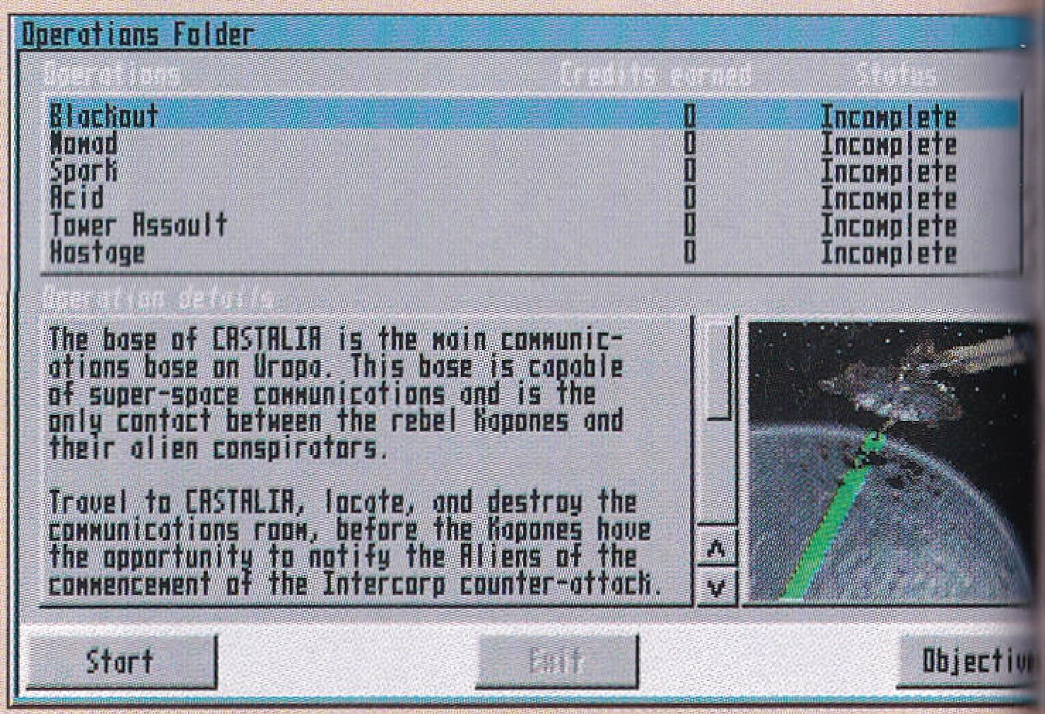
Na opisani dio igre, a možemo ga nazvati arkadno-avanturističnim, gledate iz *trećeg lica*, tj. pogled na radnju je odozgo-ukoso i u svakom trenutku na ekranu vidite samo jednu prostoriju baze u kojoj se nalazite.

Kako to *opisani dio*, zar to nije sve? E, nije. Između, kako smo ono rekli, arkadno-avanturističnih probijanja kroz robotima zaposjednute kolonije postoji još jedan, arkadno-simulacijski, dio igre, gdje radnju pratite iz prvog lica vozeći svoju lebdjelicu (ne, nije letjelica) površinom *Urope²*. Neprijatelji vas ni ovdje ne ostavljaju na miru, nego stalno napadaju, ali su, nekim čudom, zaboravili pospremiti uokolo razbacana oružja pa ih vi možete rabiti. I tako. Malo letite i borite se, usput skupljate oružja, oklope i slične dodatke za svoj *hovar*, potom (malo duže) lutate hodnicima baza, pretražujete svaki kutak ne biste li pronašli korisne predmete, rabite kompjutorske terminale, teleporte i slične futurističke uređaje, oslobađate taoce i borite se s robotima. Sve je to prilično zahtjevno i složeno, ali zato vrlo zarazno i zanimljivo. Još jedna zanimljivost koju treba spomenuti: *Uropa²* omogućuje igru udvoje preko modema ili serijskog linka. Pri takvom načinu igre, avanturistični dio nije dostupan, nego se igrači u svojim hovarima bore u nekoliko različitih arena.



Vožnju hovarom između postaja, osim neprijatelja, otežavat će vam i okoliš (mrak, elektronske oluje i sl.)

Sve smo ovo znali, reći će vjerni čitatelji Hackera, ali što je novo *Vulcan* unio u ovu igru? Kao prvo, izdanje na CD ROM-u znači i znatno više prostora za podatke, pa se najveća promjena dogodila u uvodnim sekvencama. Naime, umjesto kratkog uvoda, sad je tu ogromna (preko 70 MB grafike) animirana sekvenca, popraćena ugodnim digitaliziranim ženskim glasom koji nas uvodi u priču. Isti kompjutorski glasić prati nas tijekom cijele igre (neslužbeno saznajemo da se glumica koja je posudila glas zove *Lisa*) a ozbiljni muški glas nam opisuje misije (identitet ovog glumca nije nas zanimao). I ostatak audio dijela je prerađen, glazba je još bolja nego u prijašnjoj inačici, a zvučni efekti "čišći". Grafički je igra ostala ista (osim izvrsnog uvoda), ali mislim da se vektorskom okružju u ovom slučaju ne može mnogo prigovoriti. *Vulcan* je još jednom potvrdio: čega se god prihvati, mora dobro ispasti. Zaigrajte *Uropu²*, nećete zažaliti.



Pri izboru misija najvažnije je dobro zapamtiti OBJECTIVES - tj. ciljeve, sve ostalo su samo nepotrebni detalji



S kompjutorskim terminalima susretat ćete se kroz cijelu igru - i pomoću njih dolaziti do prijeko potrebnih informacija.

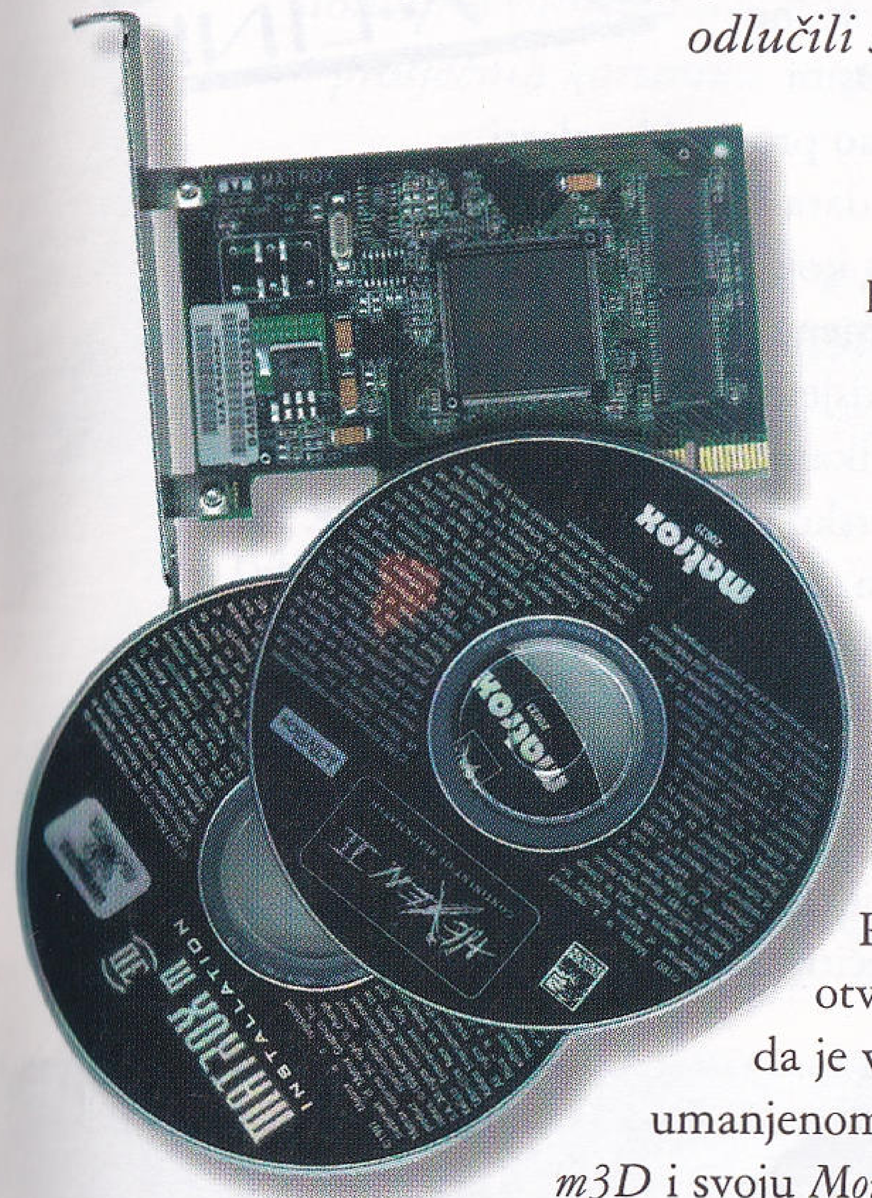


Uropa ²	
Vulcan Software	
Igrano na:	A1200, 6MB, HD, CD
Grafika:	85%
Zvuk:	87%
Igrivost:	82%
Min. konf.:	A1200, CD ROM, 2MB RAM
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	85%

Matrox m3D

Patrik Pencinger

Pred sam zaključak broja dobili smo Matroxovu najnoviju 3D karticu. Kako predstavlja izravnog konkurenta 3Dfxu, odlučili smo je predstaviti i olakšati vam Božićnu kupovinu.



Prošla je tek godina dana kako su na svjetsko tržište došli 3D ubrzivači (Matrox Mystique, 3D Blaster itd.), a već smo svjedoci ogromnog skoka što se tiče unaprijeđenja performansi i snižavanja cijena. *Matroxova* odluka da napravi 3D karticu baziranu na *Power VR* čipu zaista je dobra vijest. Prvi šok dočekat će vas kada otvorite kutiju i opasno posumnjate da je vaša kartica zamijenjena napola umanjenom replikom. Kada uspoređujem *m3D* i svoju *Monster* karticu, očito je da *m3D* koristi napredniju tehnologiju. Sve potrebno natrpano je na jedan čip za razliku od *Monstera* koji ima čipova poput matične ploče. Instalacija kartice je jednostavnija nego kod *Monstera* - jednostavno je utaknete u prazan PCI slot i show počinje (odmah nakon instalacije drivera i reboota). Nema tu nikakvog ružnog pass-through kabla kakvim se vlasnici *3Dfx* kartica hvale. Kupnjom ove kartice drastično se ubrzava izvođenje svih *Direct3D* ubrzanih igara, a posebice onih koje su pisane sepcijalno za *Power VR* kodu. U kutiji s karticom dobijate *Ultimate Race*, odličnu jurilicu i hrpu demo verzija igara (uključujući i specijalnu OEM verziju *Hexena 2*, što bi značilo da bi kartica trebala podržavati *GL* verziju *Quakea 2*) koje će vam i više nego zorno prikazati njene mogućnosti.

Što se tehnikalija tiče, hardverski je podržano: bilinearno filtriranje, MIP mapping, magla, prozirnost, Z buffer, mogućnost igranja u prozoru, igranje do rezolucije od 1024x768, 30 FPSa u 24-bitnoj boji (3Dfx radi u 16-bitnoj boji) i trilinearni filtering. Kartica je posebno optimizirana za Matroxove video kartice *Millenium* i *Mystique*, no radit će i sa svakom drugom video karticom s 2MB RAMa.



No, polako smo došli i do nedostataka m3Da. Prvo, da biste osjetili značajni porast performansi u igrama, potrebno je imati prilično jak procesor - minimalno P133, optimalno P166 ili preporučeno P200 ili čak jači – i 32 MB memorije. Drugo i najbitnije - podrška! Koliko god *Power VR* kartice bile jeftine, jednostavno se ne može zanemariti činjenica da proizvođači igara prvo naprave *3Dfx* optimiziranu verziju, potom *Direct3D* verziju, a tek potom slijede verzije za ostale kartice među kojima je i *m3D*. Ako ste spremni preuzeti taj rizik i ako nemate dovoljno novaca za *Diamond Monster 3D*, ova kartica predstavlja idealan odabir za božićni poklon.

REZULTATI TESTA

Karticu smo testirali na konfiguraciji P166 s 32 MB RAM-a, video karticom Matrox Mistique s 4 MB memorije i 170 Mhz DAC-om. Monsterici je frekvencija bila podignuta na 57 Mhz. Za testiranje smo koristili PC Player Benchmark, a testove smo pokrenuli u razlučivosti 640x480 s 16-bitnom bojom. Kako bismo dobili što realniju sliku, odigrali smo igru Subculture koja ima native podršku za obje kartice. Igra puno bolje radi na Monsterici nego na m3Du, no m3D verzija ipak nije bila toliko loša jer je radila puno brže od softverske verzije. Kol'ko novca – tol'ko brzine, reklo bi se! Zanima li vas kako se m3D držao u izravnom srazu sa Monstericom, bacite pogled na rezultate testa.

Diamond Monster 3D: 28 FPS

Matrox m3D: 19 FPS

Creative DVD Encore dxr2

Patrik Pencinger

Paralelno sa svjetskom premijerom, i kod nas se pojavio Creativov najnoviji multimedijalni dodatak za vašeg ljubimca. Cijele ove godine sa svih strana čujete neko šuškanje od DVDu, ali ništa konkretno, samo znate da su u pitanju gigabajti informacija.

Iako se nekih naši trgovci PCa i periferne opreme imali na ponudi neki od DVD ROMova prve generacije, nitko od njih nije nudio mogućnost gledanja DVD videa na računalu, ili čak TV-u, što je glavna odlika ovog *Creativeovog* kita. Dakle, što ćete dobiti za nemalu sumu koju je potrebno izdvojiti (a koja je ustvari jako prihvatljiva i skoro duplo manja od cijene DVD playera) za ovaj komplet? Kao prvo, DVD *player* za vaš TV ili PC monitor. Kako današnji procesori još uvijek nemaju dovoljno snage da u relnom vremenu dekompresiraju *MPEG-2* format video zapisa¸ to je prepušteno posebnoj kartici koja dolazi u ovom paketu. Ona se nadograđuje na postojeću video karticu putem tzv *pass-through* kabla koji je jako dobro poznat vlasnicima *Diamond* kartica. Posebno zanimljive mogućnosti kartice su dinamičko skaliranje (jednostavnijim riječima, mijenjanje veličine prozora dok animacija traje bez gubitka na kvaliteti ili brzini dekompresije), što je direktno povezano s povećanjem efektivne razlučivosti *MPEG-ova*. Radi se o tome da kartica obradi svaku sličicu posebno i poveća ju na željenu razlučivost, interpolirajući piksele tako da je gubitak u kvaliteti gotovo zanemariv (to je i značenje kriptične kratice *Dxr – Dynamic Extended Resolution*). Interpolacija je moguća čak do razlučivosti od **1280x1024** piksela!. Kako bi im proizvod bio univerzalan za svjetsko tržište, *Creative* će vam omogućiti mijenjanje filmske zone (podmukla dosjetka *Hollywooda* kojem je u interesu onemogućiti DVD video piratstvo) samo **5** puta! Hrvatska je, zajedno s ostatkom Europe, u drugoj zoni!



Osim što ćete pomoću ovog DVD pogona moći gledati filmove, poslužiti će vam i kao **20x** brzinski CD ROM (3000 KB/s) i **20x** brzinski DVD ROM (2700 kb/s). Inače, kapacitet DVD ROMa je kod jednoslojnih DVDa 4.7 GB, a kod dvoslojnih **8.5** GB po strani (znači duplo ako imate dvostrani DVD disk). No, vama će vjerojatno biti najvažnije što ovaj komplet donosi novoga u svijet računalnih igara. S karticom u bundleu dobijate dva stara PC naslova prerađena za DVD. Radi se o megalomanskom *Wing Commanderu 4*, koji je nekoć išao na 7 CDa i genijalnoj platformskoj arkadi Claw koju smo opisali u ovom broju. U samim igrama nema nikakvih poboljšanja, ali su animacije prerađene za višu razlučivost i MPEG zapis filmske kvalitete. Zvuk je u *Wing Commanderu* u *Dolby Digital* standardu, kakav smo dosad na našim prostorima sretali samo u kinima. Sve u svemu ovaj komplet čini izuzetan božićni dar, a ako ste i vlasnik istog, vjerojatno ste pri vrhu top liste vlasnika najkulerijskih uređaja (po naški gadgeta) u kvartu.

TIMEX DATA LINK WATCH





Igor Duić

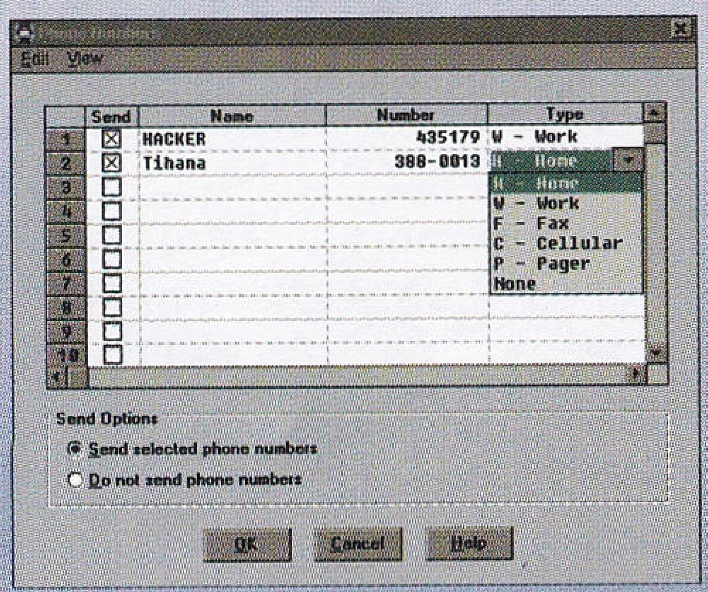
Zajedničkim naporima Microsofta i Timexa, svjetlost dana je ugledao Timex Data Link Watch, čudo od sata koje namještate preko računala. No, najveće iznenađenje nastupa kada krenete prenijeti podatke s PC-a u sat. Naime, dovoljno je sat okrenuti prema monitoru i odabrati odgovarajuću opciju u programu, a za čaroliju se brinu Microsoft i timex.

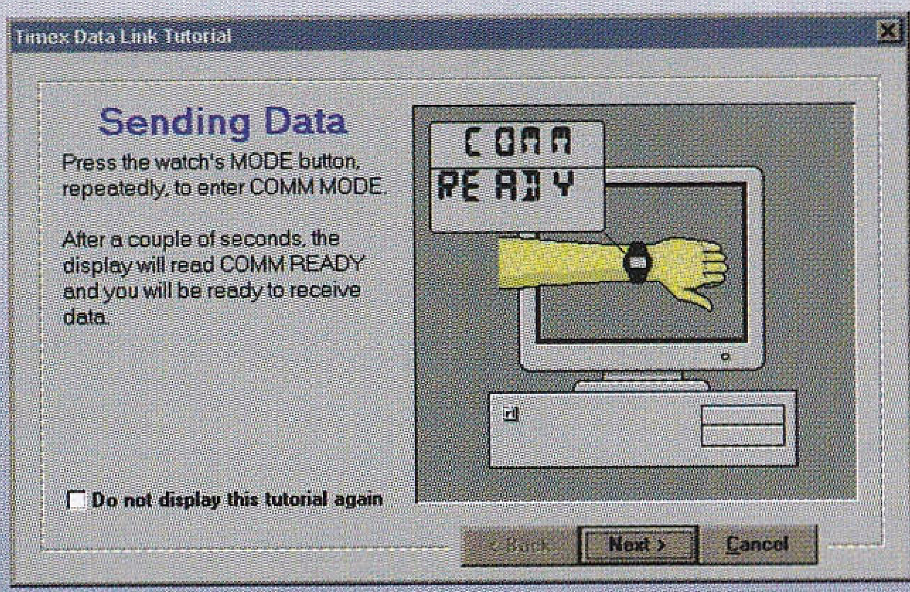
Na povećem displayu ove stvarčice možete očitati sve što se standardno nudi i kod ostalih sateva: sate, minute, sekunde, godinu, mjesec, datum i dan u tjednu, 12 ili 24-satno vrijeme u obje vremenske zone. Što se tiče zvukova, ponuđeno je pet različitih vremenskih alarma, a pri smanjenoj vidljivosti (noć/magla) i iluminator, odnosno indigozeleno svjetlo. Sljedeći će podatak, vjerujem, zadiviti sve hackere i sve koji imaju bilo kakve veze s informatikom: sa satom ćete dobiti i tri diskete s *Timexovim* softverom na tri svjetska jezika - engleskom, njemačkom i francuskom. Softver koristite za upisivanje podataka u *addressbook* te bilježenje kratkih podsjetnika, a zatim sat jednostavno usmjerite prema monitoru i podaci se iz računala prebace u sat!!! Da, nešto slično kao u *Star Treku*. Prvo što sam uočio je, nažalost, loš dizajn koji, nadam se, ne govori i o kvaliteti tijela i remena sata. Osim velikog displaya, pozornost mi je privukao prozirni kuglasti otvorčić navrh sata, stručnim rječnikom data link komunikator iliti po mojem skenerčić - čitač linearnih kodova koji čita informacije s monitora koje program s disketa prebacuje u istoimene kodove. Kao što rekoh, sat će vam poslužiti kao planer, adresar i podsjetnik no kako se njime služiti, kako to čudo radi? Pogledajte okvir sa slikama i sve bi trebalo biti jasno. Sat ne zahtijeva mnogo ni od vaše hardversko-softverske konfiguracije. Za korištenje *Timex Data Linka* trebat će vam sat (pa naravno), disketa, PC 386 ili mlađi, Windows softver (radi na Win 3.11, no 95-ica je preporučljiva), CRT monitor sa VGA grafičkom karticom. Uza sve to, PC vam mora imati bar 4 MB memorije, 2,5 MB slobodnog prostora na hardu i miš (zbog Windowsa) i to je sve. Što se tiče ukupnog dojma, sat je pokupio dobre ocjene, kako kod mene, tako i od redakcije. Budući nemamo nikakvih većih zamjerki, bit ću toliko slobodan i preporučiti vam ga.

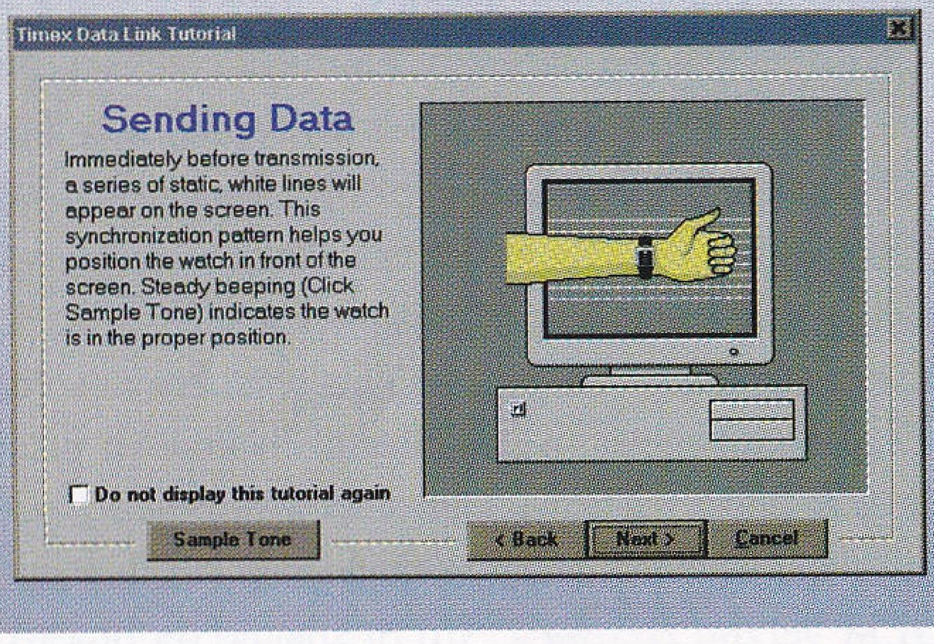
Iz računala u sat - u 3 koraka

1. Unesite podatke (telefonski imenik, sastanci, važni datumi) u vaše računalo koristeći program s diskete koji ste dobili zajedno sa satom (neka sve to bude na 95-ici).

2. Odaberite informacije koje želite prenijeti na sat.







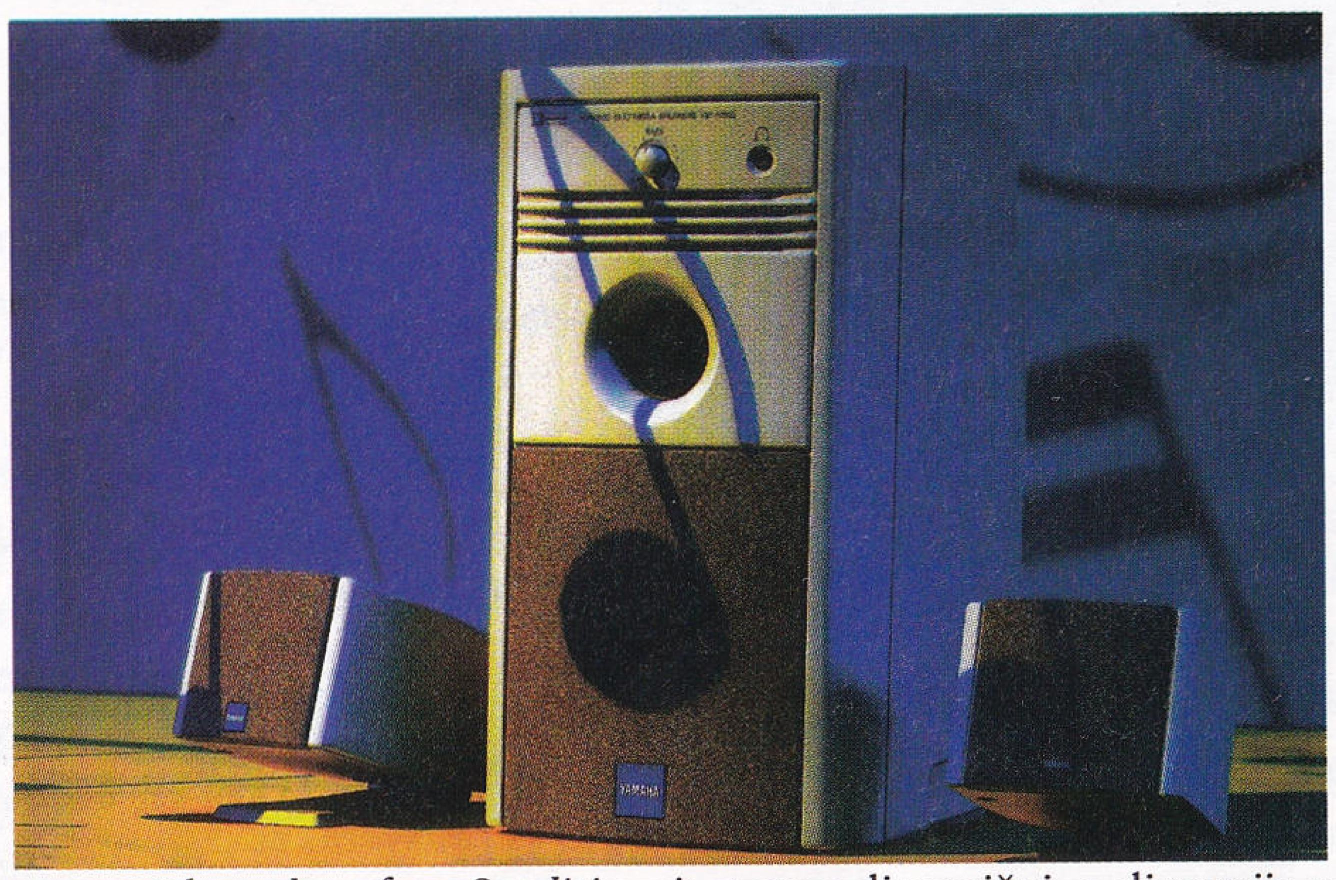
3. Prislonite sat na zaslon vašeg monitora i pritisnite naredbu Send To Watch. Neka vam se ruka što manje trese i neka bude što bliže monitoru, najbolje 6-12 centimetara i to je to. Jednostavno zar ne?

Timex Data Link Watch je na testiranje ustupio Korum d.o.o, Vlaška 55, 10 000 Zagreb (tel. 01/ 455-5541). Cijena je 899 kn.

YAMAHA ZVUČNICI

Patrik Pencinger

Yamaha, tvrtka poznata po dobrom zvuku svojih proizvoda, izbacila je na tržište nove multimedijalne zvučnike. Iako su u prvom redu namijenjeni za korištenje uz PC, ove zvučnike možete spojiti na prenosivi CD, walkman, konzolu ili čak televizor (zvučnici imaju dva ulaza tako da ih istodobno možete imati spojene npr. prenosni CD i računalo).



U čemu je stvar i kakav je ovaj treći zvučnik, upitat ćete. Stvar je krajnje jednostavna! Treći zvučnik služi za reprodukciju niskih tonova, baseva, koji su izuzetno važni za dočaravanja atmosfere igre. Prilikom usporedbe sa običnim noname PC zvučnicima, *Yamahin* trojac zvuči zaista superiorno. Izuzetan dizajn *subwoofera* omogućuje reprodukciju i najnižih tonova, čak nižih nego kod većine hi-fi linija! Dužina kablova omogućava vam postavljanje *subwoofera* na pod kako vam ne bi zauzimao dragocjeni prostor na radnom stolu. *Sateliti* su, što je vidljivo na slikama, diskretnog dizajna i zauzimaju dvostruko manje prostora od konvencionalnih zvučnika i doprinose višestrukoj kvaliteti zvuka. Na desnom zvučniku nalazi se prekidač kojim uključujete zvučnike, kao i potenciometar za glasnoću tako posezati ka *subwooferu*. *Sateliti* su izuzetno dinamični, a distorzija zvuka počinje tek kod skoro maksimalnog pojačanja. Sve u svemu, ovo je najbolji zvučni sistem za koji znamo i kojeg trenutačno možete kupiti na našem tržištu. Ipak, nije sve baš toliko savršeno. Kod *subwoofera* pri nešto jačim basevima i glasnoći dolazi do izražene distorzije. Ovo neće biti toliko primjetno ako prednju ploču okrenete prema zidu, te stavite *subwoofer* na pod. Što se tiče satelita, zamjeramo im što, u usporedbi sa boljim zvučnicima, grcaju u visokom tonovima. Jednostavno nema dovoljno činela... No, na ove se usporedbe ne treba puno obazirati jer se ipak radi o dvije potpuno različite kategorije zvuka. Zaključak: isplativ i zaista izuzetan proizvod koji unosi potpuno novu dimenziju u igranje igara koje iz dana u dan imaju sve bolju kvalitetu zvuka!



Ustupio: Zola, Nova cesta 115, tel. 01/395-153, fax. 01/395-152

HP DIGITALNA KAMERA

Digitalne kamere su u posljednjih godinu dana doživjele pravi bum. Od prvobitnih uređaja previsoke cijene i neprofesionalnih mogućnosti, danas su se cijenom približile džepu prosječnih korisnika. a kvalitetom su postale zanimljive i profesionalcima.

HP-ova digitalna kamera idealno je rješenje za one koji namjeravaju raditi svakojake kataloge, multimedijalne CD-ove, prezentacije i pri toj izradi koristiti mnoštvo fotografija. Dobijene slike su u VGA razlučivosti 640X480 s 24-bitnom bojom (16,7 miliona boja), a spremaju se na memorijske kartice koje dolaze uz aparat. Gotove fotografije se prebacuju na PC pomoću priloženog kabela, a kako bi rukovanje uređajem bilo što jednostavnije, aparat automatski fokusira sliku, određuje ekspoziciju i pri slabijoj rasvjeti koristi ugrađeni blic. Ako ste od onih koji vjerno sve bilježe, korisno je imati na umu i to da aparat može izravno upisati datum i vrijeme fotografiranja. U kompletu se, osim samog uređaja, nalazi i memorijska kartica, Microsoftov CD s programom *Picture It!*, kabel za povezivanje s PC-om, uputstva za upotrebu i TWAIN driver kojim ga možemo izravno povezati na aplikacije koje ga koriste (npr. PhotoShop). Ukratko, ukoliko imate potrebu za digitalnim aparatom, obavezno razmislite o ovom odličnom HP-ovom proizvodu.



HP SureStore CD-Writer Plus 7100e

Pohrana podataka odavno nije nerješiv problem, pitanje je samo brzine zapisa podataka. Tehnologija vječno napreduje, uvijek nam se nude ova rješenja te nam ne preostaje ništa drugo doli pratiti trendove a novac u novčaniku ipak sačuvati za najisplatvija rješenja.

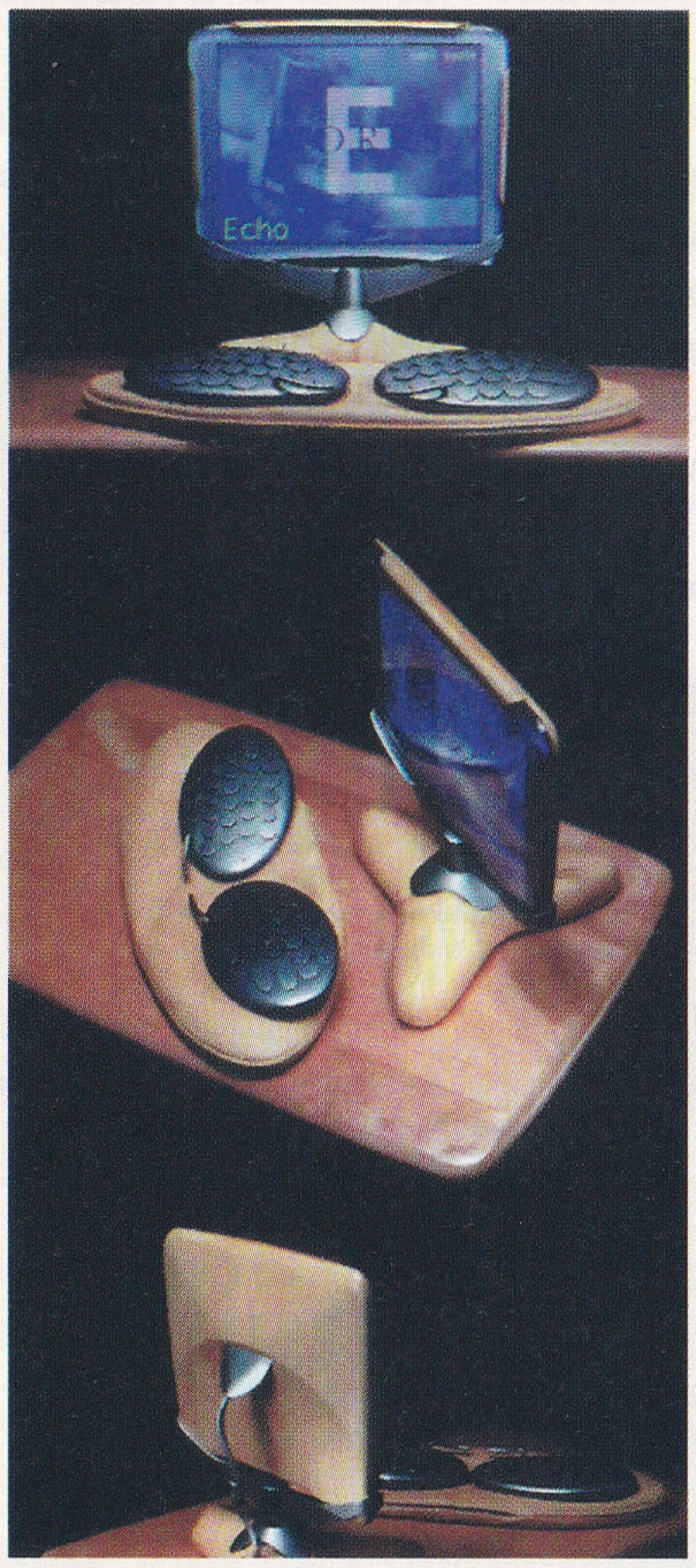


U Hrvatskoj se pojavio dugo očekivani CD-RW pisač. Iako je CD jedan od najsigurnijih i najpraktičnijih medija, podatke na CD-R-u nije moguće izbrisati pa tako kod osvježavanja raznih arhiva, stare podatke nismo mogli ukloniti te su nepotrebno zauzimali prostor (na danas već nedostatnih 650 Mb prostora na jednom CD-u). Zahvaljujući vrlo pristupačnim cijenama te rasprostranjenosti CD-ROM čitača (tj. *prenosivosti* podataka), CD snimači su se udomaćili u mnogim domovima postajući najprihvatljivija alternativa mnogim medijima za masovnu pohranu podataka, uz vrlo povoljnu cijenu medija gledajući odnos Kn/Mb. Odabrali smo za vas model CD-RW snimača *HP SureStore CD-Writer Plus 7100e* koji može, osim na standarne CD-R medije, snimati i na CD-RW medije koji se mogu brisati i nanovo snimati. Međutim, nedostatak RW medija što se tako snimljeni CD-i ne mogu učitavati na starijim CD-ROM čitačima (obično 12X i sporiji). Što se tiče *"podrške"*, treba istaknuti kako u Hrvatskoj bez problema možemo pronaći najkvalitetnije TRAXDATA CD-RW (i CD-R) medije. HP-ov model *HP SureStore CD-Writer Plus 7100e* (vidi sliku) upisuje podatke na CD-R i CD-RW medije dvostrukom brzinom, a čita šesterostrukom. Još jedna njegova prednost je i ta da se snimač na računalo spaja preko paralelnog porta pa ga time možete spojiti na svaki PC. Što se tiče DVD-a, taj medij se polako uhodava (cijene DVD uređaja u Hrvatskoj se kreću oko 2.500 Kn, a od igara na DVD-u se planira, između ostalih, i *Wing Commander 5*) pa u očekivanju komercijalnog DVD upisivača, klasični CD-R i CD-RW upisivači za sada nemaju neke ozbiljne konkurencije.



Ustupio: LPC, Gruška 6, Zagreb, tel. 01/6113-411, 6154-161, fax. 01/6158-467

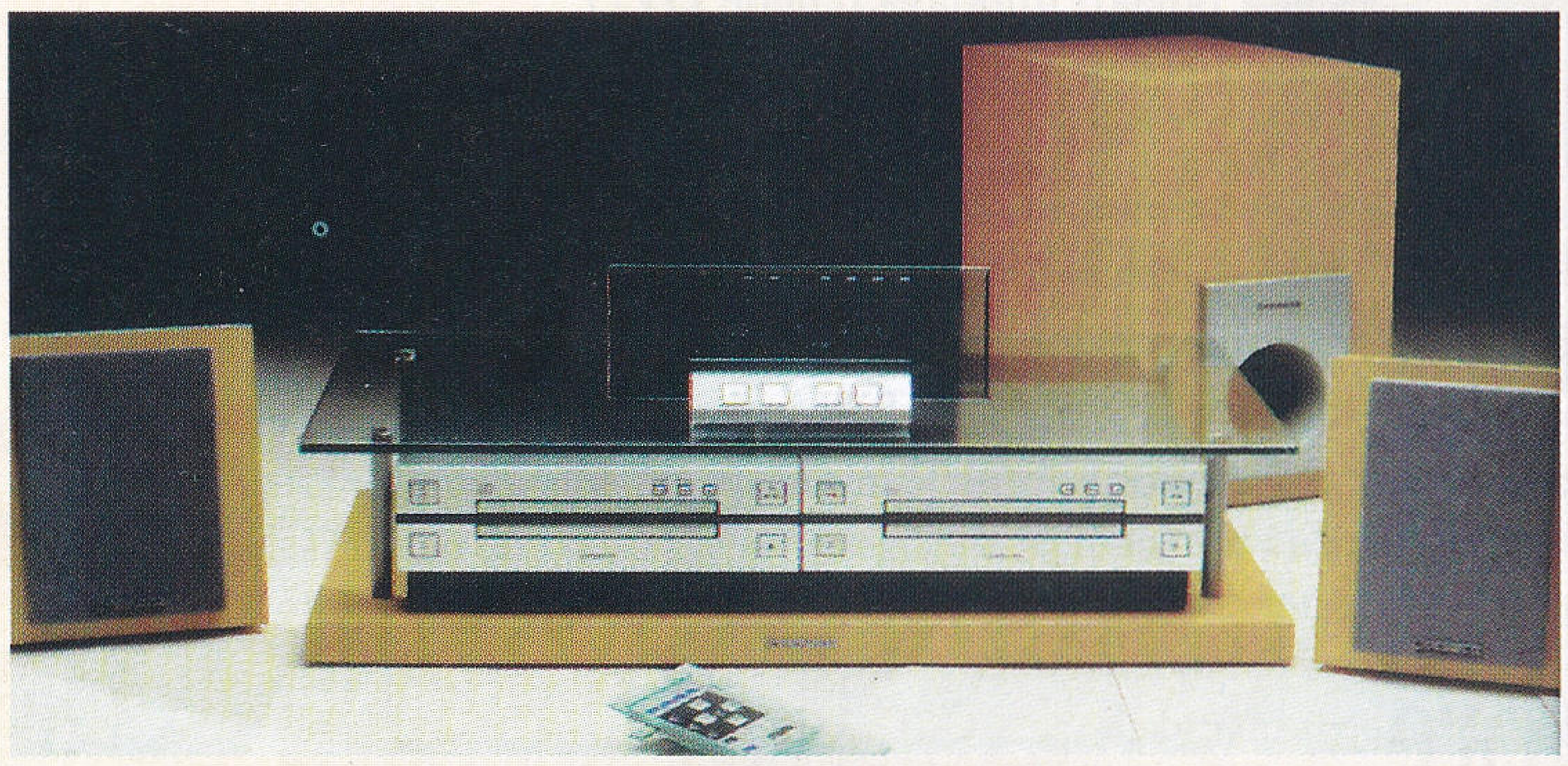
Računalo budućnosti



Računala u svakodnevnom životu zovemo različitim imenima a najčešći su kanta, mrcina, smeće i još nekim izrazima preprostim za objavu. Kladim se da nikad niste čuli da itko naziva svoje računalo funkcionalnom skulpturom! Američki dizajeri kompanije Edge Design upravo su uporabili taj izraz ne bi li opisali konceptualno rješenje PC-a za 21. stoljeće. Računalo je namijenjeno kućnoj ili manje zahtjevnoj poslovnoj uporabi (npr. da stoji na stolu sekretarice nekog glavonje i impresionira njegove posjetitelje). Za ultratanak ekran uporabljen je LCD monitor novije generacije, što u prijevodu znači da košta kojih petnaestak tisuća kuna umjesto prijašnjih pedesetak. Posebne mogućnosti uključuju vodoravno polaganje i korištenje kao touchscreen/tableta te držanje monitora u ruci jer, osim što je tanak, iznimno je i lagan. Sve je to začinjeno plemenitim materijalima - drvo, koža i aluminij. Impresivno.

Zvuk budućnosti

Jedina zamjerka dizajnerima "računala budućnosti" je zanemarivanje zvuka. Ružna konvencionalna bež plastika jednostavno bi pokvarila ugođaj, a da tako ne bude pobrinuo se Pioneer svojom novom NS-7 superminilinijom. Mozak cijelog sustava je XL-C7 Reciever koji sadržava pojačalo, RDS radio prijemnik i CD player. Za kvalitetu zvuka posebno se brine sustav zvučnika sastavljen od dvaju ultratankih satelita i moćnog subwoofera. Uz sustav, moguće je dokupiti još i mini disc ili kasetni deck te prekrasan stolić (možete ga vidjeti na slici!). Cijena kompleta (bez PC-a) iznosi "mizernih" 7000 kn.



Digitalni ljubimac budućnosti

Tamagochi je došao i zavladao svijetom, no Japanci već uvelike rade na novom, opipljivijem i, naravno, skupljem digitalnom ljubimcu - četveronožnom hodalu na slici. Pošto je tek u razvojnom stadiju, nemojte mu zamjeriti na izgledu a'la Imperial Walker (nekima se to čak i sviđa). Stvarčica je do zubiju naoružana najnovijim tehničkim novitetima, pokreću je dva procesora, a mozak joj je 8 megabajtni. Ima dva načina rada - prvi, gdje upravljate pomoću daljinskog, i drugi, zanimljiviji, tzv. "samostalni" mod gdje mali hoda okolo, maše repom, pravi se mrtav itd. Posebnom kombinacijom svojevrsnog radara i CCD kamerica izbjegava prepreke. U budućnosti se očekuje raspoznavanje komandi, učenje novih i duža autonomnost od bijednih 20-ak minuta što mu je 2 baterijice koje idu u nj daju.



Creative Labs budućnosti

U ovo predbožićno vrijeme rastrošnosti, sve vezano uz računala jednostavno procvjeta. Osim megaprodukcije igara, tu je i nezaobilazna giga produkcija hardvera. Tako se i Creative, vaša i naša omiljena Sound Blaster firma uključio u božićnu groznicu. Kao perjanicu ponude spomenuli bismo kit za DVD nadogradnju Encore dxr2, koji se sastoji od DVD drivea (logično) i MPEG2/AC-3 Dolby Digital dekoderske kartice. Jednostavnim spajanjem na televizor (kompozitnim ili S-VHS ulazom) i uz glazbenu liniju, dobijate pravo kućno kino po relativno niskoj cijeni (oko 2500 kn), ali i TV-OUT karticu i DVD ROM. U bundle je, kako smo čuli, uključen jedan DVD film i DVD inačica igrice The Claw. I za zvučni podsustav Creative ima rješenje. Najjači od njihovih sub/satelit kombinacija, CSW 350 uzdrmao bi i kino dvoranu, ali i vaš novčanik (za kojih 2000 kn). Još jedna zanimljiva stvar mogla bi biti Graphics Blaster eXXtreme 3D akceleratorska kartica koja se hvali brzinom većom od 3Dfx-a. Povjerovat ćemo tek poslije testa koji namjeravamo ostvariti za ukupan Creativov asortiman u sljedećem broju!



Najpoželjniji dodatak za vaše kućište

Hoću to!! Najkulerskija stvar koju smo u posljednje vrijeme vidjeli je ovaj LCD na kojem se presretni vlasnik ove mačkice s ponosom može informirati o iskorištenosti svakog od 24 MIPS R10000 procesora. Jedina stvar koja premašuje mipsažu stroja kojem treba ovakva mjerilica je njegova cijena (i, naravno, na njem ostvarena zarada). Ako ste baš znatiželjni, stroj sa slike rabljen je u renderiranju filmskih efekata od kojih zastaje dah u filmovima kalibra Men In Black (mračija od filma samo je igra) i Peti element (igra je veri kuul, ali je film predobar da bi bio samo tako premašen.).





Daljinci budućnosti

Sudeći po trenutačnom stupnju kućne zabave, još koja godinica pa ćemo lopatom morati razgrtati daljinske upravljače prije nego zauzmemo omiljeni položaj pred TV-om. Postojat će daljinski za rasvjetu, otvaranje vratiju, a najmiliji će vam biti onaj što pušta vodu u WC-u. Od karte za raj udaljava vas samo hrpa daljinskih. Rješenje je jednostavno, nabavite si univerzalac. Većina modela ima osvjetljenje pa čak i programabilni LED! Pripazite ipak, jer se cijene kreću od 300 do preko tisuću kuna. Eto, više nikad nećete morati ustati iz omiljene fotelje, osim kad se odvažite na rutu do frižidera i natrag.



PC zvuk budućnosti

Zanimljiv trend razvio se u hi-fi, ali i u PC industriji. Svi u svoje sustave guraju subwoofere, posebno konstruirane i izdržljive zvučnike koji reproduciraju niske tonove (od 20 do 150 Hz). Po nama, ovo je vrlo pozitivno jer, iako nešto skuplje, osvježava doživljaj! Zasad smo primijetili model od Aiwe (1500 kn), nekoliko modela Creativea (1000-2000 kn) te Yamahin (850 kn), u čiju kvalitetu zvuka smo se i uvjerili kad su nam ljubazne hostese na Zolinom štandu napravile demonstraciju.





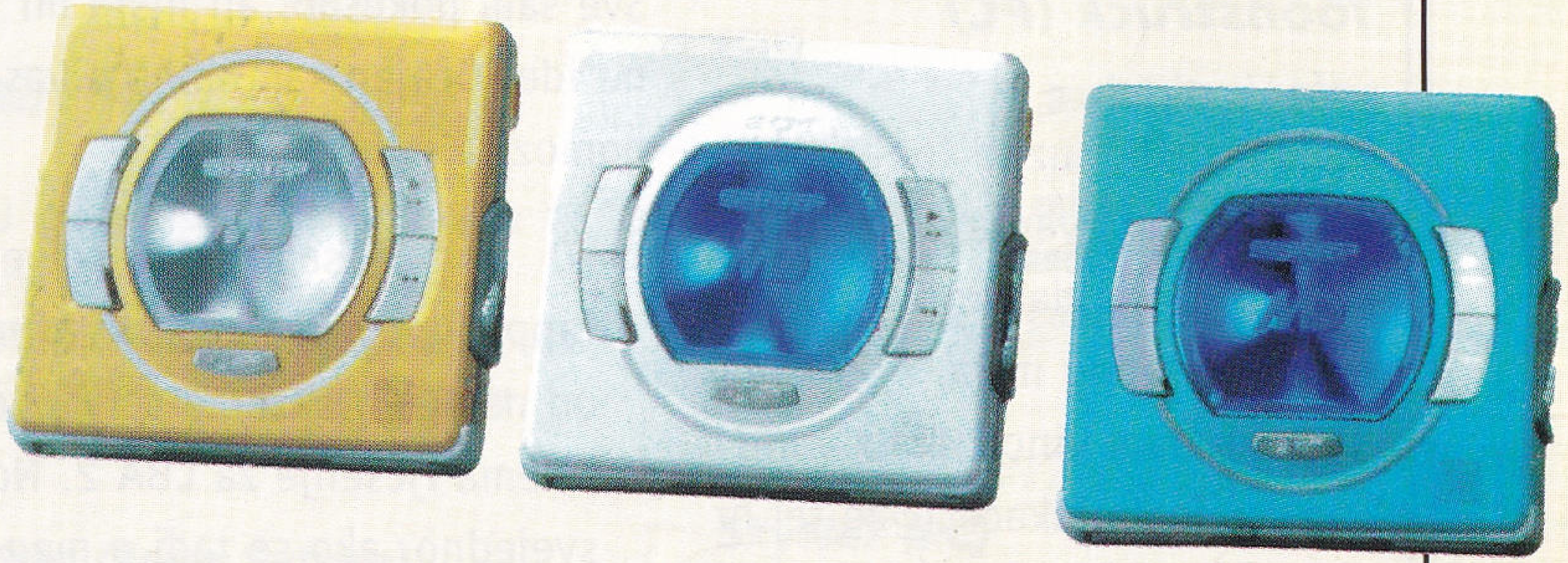
Monitor budućnosti

Pomalo, ali sigurno, tanki LCD monitori se sele iz SF filmova na stolove. Dobro, zanemarit ćemo da su prokleto skupi (10 do 20 tisuća kuna) i da imaju pomalo jadnu kvalitetu slike, oni su trenutačni hype. Zato, ako u novu godinu želite zaći s najluđim hardverom, trkom u banku, dignite hipoteku i kupite ovakav monitor. Možda za sljedeću Novu godinu.



Walkman budućnosti

Kasete su već gotovo izumrle (otkako vam ja uporno pišem iz broja u broj o novim čudima), a MD napada li, napada. Siguran sam da bi ovakvu zvjerčicu mnogi željeli pod borom kao božićni dar. Riječ je o dosad najmanjem mini disc playeru na tržištu, tek nešto većem od kutije za mini disc. Inače, ova serija MD playera nastala je kao Sharp-ov odgovor Sonyjevim malcima, neznatno je veći, ali je znatno skuplji. Poželi li vam, možda, tkogod od vaših ukućana priuštiti ovakvo zadovoljstvo za Božić, morat će se isprsiti i oprostiti od dva soma kuna.



Telefon budućnosti

Pred nama je velika novost - žuti bežični telefon, stvarčica koju ste čekali godinama. Zanimljivo je da se za prijenos podataka ne koristi običnom analognom vezom, nego ih prenosi digitalno. Znači, nema više šuštanja čim se pomaknete 3 metra od baze, nema gubitaka veze, nema više traženja slobodnih kanala (što zna biti priličan problem stanujete li u zgradi gdje 50 stanova ima identičan telefon). Dodatna zanimljivost je što se punjač može odvojiti od baze. Telefon za prijenos podataka koristi fekvencije između 1880 i 1900 MHz, a brzina prijenosa podataka između baze i slušalice iznosi 1152 kbps. Da ne bi bilo zabune, dizajn ove cool novotarije potpisuju legendarni Swatch-ovi dizajneri.



Patrik.Pencinger@zg.tel.hr

Red Alert (PC)

Kako se u Red Alertu grupiraju jedinice?

Ivica Žeželić

Označiš jedinice koje želiš grupirati i pritisneš CTRL + X, gdje je X broj od 0-9. Kada kasnije želiš pozvati neku skupinu, samo pritisni odgovarajuću tipku (npr. 3).

Toonstruck (PC)

Kako u palači uzeti footmanu kantu za zaljevanje cvijeća, koja mi treba da probudim onesviještenog miša, i od kuda da vuku dam vino. Hvala vam!

josip.lukacec@zg.tel.hr

Ma koliko pokušavao, nisam mogao dokučiti u kojem dijelu igre si zapeo. Da si rekao o kojem CD-u se radi (1 ili 2), bilo bi mi jednostavnije. No pošto nisi, odlučio sam ti poslati rješenje E-mailom. Neat, huh?

LBA 2

Zanima me može li se LBA 2 igrati pod DOS-om?

Naravno. I to je jedna od rijetkih igara koje su igrive i na 486-ici u DOS modu.

Cheatovi za Diablo

Bok redakcijo. Pišem vam prvi put. Zanima me gdje bih na Internetu mogao naći program za varanje u igrici Diablo (priznajem, još je nisam prošao) te kada će izaći Fallout?

Problemi kod Diabla, hm? Eheh, kako li se sjećam tih sretnih trenutaka kada sam na Internetu to znao igrati i po 5 sati...ahm...cheat za Diablo potraži na www.happypuppy.com. Recenziju Fallouta možeš pročitati u sljedećem broju iz pera Darija Rakovca, a teško je reći kada će domaće trgovine u svoj prodajni program uvrstiti Fallout Đ mi smo ogledni primjerak za recenziju dobili od proizvođača.

LBA 2

Poštovano uredništvo Hackera, imam problem sa igricom LBA 2 - ne mogu prijeći onaj dio kada treba naći Sendell's ball. Sve sam pokušao, ali ništa mi ne ide. Očajan sam, molim vas pomozite mi!

Nisam našao solve. Happypuppy je crkao, a jedna od najvećih baza za solveove nema rješenje za LBA 2. No svejedno, ako se radi o magičnoj lopti koju Twinsen koristi, mislim da je rješenje u pritiskanju prekidača u muzeju i prolaska do izlaza.

LBA 2

Dragi Hackeru ,
imam jedan problem. Naime, imam velikih poteškoća u igri Little Big Adventure pa vas lijepo molim da mi pošaljete rješenje (ako ga imate) na moj E-mail koji glasi Ednan@rocketmail.com.

Okeydokeydoodley...

Ignition

Zdravo, ja sam Dario Karabaić. Volio bih ako mi možete reći gdje mogu nabaviti Ignition. Moja E-mail adresa je: elektron-krk@ri.tel.hr

Ignition se još koliko znam, nije pojavio kod legalnih prodavača u Zagrebu (što izbacuje i mogućnost dolaska u drugim gradovima).

The Curse of Monkey Island

Kada će u trgovine doći The Curse of Monkey Island i u koju će prvu trgovinu doći? Koliko će koštati? Moja e-mail adresa je josip.lukacec@zg.tel.hr

Ako nam se posreći, igra bi nam trebala stići u trgovine prije Božića. Ako ne, onda računaj na prve mjesece 1988.

Star Trek: "A Final Unity"

Poštovano uredništvo najboljeg informatičkog časopisa u Hrvatskoj! Nadam se da ćete mi pomoći riješiti ovaj problem. Zapeo sam u igri Star Trek: "A Final Unity". U trećoj misiji vratio sam klanovima sve njihove predmete i došao sam u sobu s nestajućim podom. Ne znam koju melodiju treba odsvirati da mi se pojavi pod. Molim vas, pomozite mi!!!
Unaprijed zahvalan Luka.

vfijacko@os.tel.hr

Ovo što slijedi je izravan prijepis originalnog solvea (zbog muke s prijevodom, šaljem ti izvorni tekst). Uostalom što zapravo znači "orchestron"?).

Use 4 pronged Orchestrion.
Walk to Platform 2.
Collect 3 pronged Orchestrion.
Walk to Platform 3.
Use 3 pronged Orchestrion.
Walk to Platform 8.
Collect 1 pronged (covered) Orchestrion.
Walk to Platform 4.
Use 1 pronged (covered) Orchestrion.
Walk to Platform 14.
Use 4 pronged Orchestrion.
Walk to Platform 13.
Collect 2 pronged (covered) Orchestrion.
Walk to Platform 14.
Use 1 pronged (covered) Orchestrion.
Walk to Platform 11.
Use 2 pronged (covered) Orchestrion.
Walk to Platform 19.
Collect 1 pronged Orchestrion.
Walk to Platform 11.
Use 1 pronged (covered) Orchestrion.
Walk to Platform 14.
Use 4 pronged Orchestrion.
Walk to Platform 13.
Use 1 pronged Orchestrion.
Walk to Platform 17.
Use 2 pronged (covered) Orchestrion.
Walk to Platform 18.

X-Wing (vs. Tie Fighter???)

Štovano uredništvo,
imam jedan problem.U drugom broju Hackera u Hackremaniji ste napisali da za neograničene štitove i streljivo u igri X-Wing treba utipkati WIN tijekom leta. Ja sam to probao, ali cheat nikako da proradi. Možete li mi točno reći gdje to treba upisati i kako (treba li sve zajedno u isto vrijeme pritisnuti ili svaki posebno). Unaprijed se zahvaljujem.

Miroslav Horvat (miroslav.horvat@usa.net)

Ahm, mislim da se je cheat odnosio na X-Wing vs. Tie Fighter, ne na X-Wing. Ako imaš problema kod prvog dijela te antologije, pogledaj neki muzejski primjerak Hackera. Ali, za lakše igranje, evo nekoliko dragocjenih uputa: najviše ćeš izvući od svoje letjelice ako lasere držiš na maksimalnoj, a štitove na normalnoj snazi. Povremeno prebacuj snagu lasera na štitove jer se laseri puno brže obnavljaju od njih. Ako još ne znaš, evo par sitnica:

W	mijenjanje oružja
X	jednostruko ili dvostruko pucanje lasera
S	mijenjanje jačine štitova
F9	jačina obnavljanja lasera
F10	jačina obnavljanja štitova

Tekken 2 (PSX)

Nakon završetka igre:
Drži L1 i L2 dok izabireš lika za drugačiji in-game view. Drži SELECT dok izabireš lika i tvoji će likovi imati velike glave. Kada ste pokupili sve tajne likove, stisni U i SELECT kada izabirete likove i dobit ćete sky-mode.
Izazivanja
Nakon pobjede stisnite i držite X ili kocku i imat ćete pobjedničko izazivanje. Ovo samo radi kod nekih likova.
Igrati kao Roger/Alex
Morate izgubiti match sa 0.5% zdravlja u singleplayer modu igre

Tokyo Highway Battle (PSX)

Na glavnome ekranu držite L1, L2, R1, DOLJE i START, sve dok se ne pojavi promjena na ekranu što rezultira na super powerup autu kojeg dobijate besplatno.

Mortal Kombat Trilogy (PSX)

Izaberite options na glavnome ekranu. Nakon što se pojavi, držite: GORE, R1, R2, L1, L2. Nakon toga ćete moći doći do lika pod upitnikom.

Porche Challenge (PSX)

Na prvoj polovini igračkog screena upišite SQUARE, CIRCLE, SQUARE da omogućite cheat izbornik

Project overkill (PSX)

Cloak
Hold triangle, tap square, circle, circle, square, otpusti tri, hold X, tap, triangle, triangle, otpusti X
Shield
stisni Right, tap, circle, square, triangle,pusti Right, drži Left, tipkaj square, circle, X, pusti Left

Star Command Revolution (PC)

Nakon što ste završili igru, pogledajte vaše sveukupne bodove. Nakon toga odite u CREDITS, stisnite F4 F4 F1 F10 i dobit ćete tajni matični brod.

Hind i Appache Longbow

Da biste dobili beskonačno streljiva i neranjivost, kreirajte novog pilota i nazovite ga Monty Barrymore (tako se zove jedan od dizajnera igre).

Theme Hospital

Kod fax mašine ukucajte 24328, čime ste uključili cheat mode. Sada možete koristiti sljedeće kombinacije na tipkovnici:

SHIFT + C 10000 $
CTRL + C završite istraživanje
CTRL + SHIFT + C dobijate sve
CTRL + M kraj mjeseca
CTRL + Y kraj godine

LBA 2

U igri pritisnite ESC i utipkajte:

clover	extra život
magic	puna magija
gold	novac

Imperium Galactica

Kada počnete igrati neki nivo, drzzite SHIFT i utipkajte karoly. Sada možete unijeti sljedeće šifre:

c	sve kolonije i izumi
c	drugi put dobivate cheatove na planetama
v	100000 extra kredita
5	rank 1
6	rank 2
7	rank 3
8	rank 4
9	rank 5

G-Nome

Na glavnom izborniku pritisnite istodobno CTRL + F1. Sada možete upisati ove cheatove:

Chaste Coed
Pogledajte video iz zadnje scene

Horny Elk Leer	maksimalni domet radara
Redtop Trop	igrajte bilo koju misiju
Rotted Drop	pritisnite CTRL + F za jaku štetu
Brass Clue	pritisnite CTRL + Z za municiju
Had a Nude On	pritisnite CTRL + I za nevidljivost
Half Libel	pritisnite CTRL + B za teleport
Oh No! Less Japan	pritisnite CTRL + X za ion strike

Hellbender

STEREOID	neuništivost
IMPUMPD	sva oružja
URDEAD#	daje vam # oružja (umjesto # unesite neki broj)
URAGONR	daje vam oružje tajne tehnologije
TOTLPWR	glavna energija 100%
MAXMEUP	hull 100%
AUNTEM#	prebacuje vas na planet # (gdje je # broj od 1 do 8)
IMSTUCK	preskačete tekuću ovu misiju i idete na sljedeći planet
FRAMEIT	ispisuje FPS-ove

Birthright

U igri,pritisnite f3 i utipkajte sljedeće šifre
SYNCASH-dobivate 500 zlata
SYNADV-igrate bilo koju avanturu

Bug (Sega Saturn)

Na START/OPTIONS ekranu pritisnite b, a, i, y, dolje, desno, a, lijevi SHIFT, dolje. Trebali bi čuti yip. Sada na svakom nivou držite lijevi SHIFT i pritisnite gore/dolje na D-padu pa ćete otići ispod/iznad nivoa. Poslije prvog nivoa namjerno poginite. U trenutku kada trebate pritisnuti START, stisnite i držite DESNO i tek nakon toga START. Kada igra počne, držite DESNO i pritisnite START.

Hexen64 (N64)

Pauzirajte igru i pritisnite c-gore, c-dolje, c-lijevo, c-desno i dobit ćete pristup do cheat izbornika na kojem možete na sljedeći način aktivirati neke od cheatova:

lijevo, c-desno, c-dolje	God mod
c-lijevo c-gore c-dolje c-dolje	Puna snaga
c-lijevo 2x c-desno 2x c-dolje c-gore	Skok na željeni nivo
c-dolje c-gore c-lijevo 2x	Mesar
c-desno c-gore c-dolje 2x	Sva oružja
c-gore c-desno c-dolje c-gore	Svi predmeti
c-dolje c-gore c-lijevo c-desno	Svi ključevi

Area 51 (PSX)

Na prvom nivou uništite samo prve tri Star commander jedinice - tako ćete dobiti infracrvenu sliku koja će trajati tijekom cijele igre.

Master Of Orion 2 (PC)

U igri držite ALT i utipkajte neki od sljedećih cheatova

moola	1000 credita
menlo	završite trenutno istraživanje
einstein	završite istraživanje svih tehnologija
score	pogledajte si bodove
canbonly1	zaraćeni ste sa svima
crunch (samo na planeti)	ono što radite će se ponoviti i u sljedećem potezu

SkyNET (PC)

Da bi ovi cheatovi radili, prvo morate istovremeno pritisnuti ALT + \. Otpustite tipke te upišite neki od navedenih cheatova i potvrdite izbor sa ENTER.

arnold	sva oružja
counters	pokazuje koordinate
icantsee	iznenađenje
illbeback	završavate misiju
nitrous	neograničeno vrijeme
slugs	više oružja
supertracker	tracker
superuzi	superuzi
surgery	puna snaga
version	ispisuje verziju igre
whoami	ispisuje vaše ime
willnostop	postajete Bog

Test drive:Off Road (PC)

Kad se od vas traži da unesete svoje ime, upišite neki od sljedećih cheatova da biste dobili tajne automobile ili upišite alltrack, što će vam dati pristup do svih 12 staza
lowrider
fifty
beefy
sprinter
friendly
sandune


YAMAHA
YAMAHA YSTMS
949,00 kn
ZIP 100
par. port
1594,00 kn
iomega
YAMAHA
YAMAHA CRW 4001
5205,00 kn
EPSON
EPSON 400 2009,00 kn
USRobotics
US ROBOTIC 56k
1439,00 kn
Genius
NET MOUSE
129,00 kn
MIŠ LOGITECH PILOT
260,00 kn
HEWLETT PACKARD
HP 670C
1770,00 kn
CD MEDIA
TRAX DATA
21,00 kn
CD MEDIA
KODAK
25,00 kn
Sound BLASTER AWE 64
CREATIVE
AWE 32
1075,00 kn
AWE 64
2075,00 kn
Veliki izbor CD igara
YAMAHA
AOI
SONY
Canon
Panasonic
ZOLA
Trgovina ZOLA
Nova cesta 115
tel. 01 / 395-152
fax 01 / 395-153
www.zola.hr
radno vrijeme
8.30 - 20.00
subotom
8.30 - 15.00

HACKER

stari brojevi
PRETPLATNICKI KUPON

JANUS
LINGUA

Petrinjska 11
10000 Zagreb

HACKER

BESPLATNI
mali oglasi

JANUS
LINGUA

Petrinjska 11
10000 Zagreb

HACKER

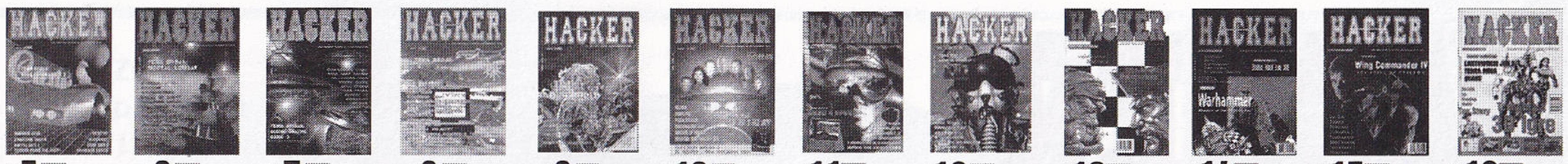
enciklopedija
IGARA

JANUS
LINGUA

Petrinjska 11
10000 Zagreb

Ukoliko Vam **nedostaju** neki od brojeva "Hackera", možete ih naručiti po cijeni od 11 KN!

K(X)rižićem označite željeni broj i naznačite koliko brojeva želite.



#5 ___ #6 ___ #7 ___ #8 ___ #9 ___ #10 ___ #11 ___ #12 ___ #13 ___ #14 ___ #15 ___ #16 ___



#20 ___ #21 ___ #22 ___ #23 ___ #25 ___ #26 ___ #27 ___ #28 ___

stari brojevi
PRETPLATNIČKI KUPON

Želim se pretplatiti na časopis "Hacker"

- *06. mjeseci* /platiš 4 dobiješ 6 / 88 KN
- *12. mjeseci* /platiš 8 dobiješ 12 / 176 KN
- *16. mjeseci* /platiš 12 dobiješ 16 / 220 KN + *kapa* HACKER ili *majica*

Broj pretplata: ______

Ukupna vrijednost: ______

Ime i prezime: ______

Ulica i broj: ______

Pošta i grad: | | | | | | ______

Telefon: ______

Plaćam: *Pouzećem pri primitku (poštanski troškovi 9 KN)*

Uplatom na žiro račun 30105-603-28346 (u banci ili pošti)

(svrha doznake: pretplata na "Hacker" od ___ do ___ broja, primalac

➜ Janus Lingua, Petrinjska 11, 10000 Zagreb

Ovdje upišite tekst oglasa

BESPLATNI mali oglasi

Ime i prezime: ______

Ulica i broj: ______

Pošta i grad: | | | | | | ______

Telefon: ______

---

enciklopedija IGARA HACKER

Želim naručiti ___ *kom.* "Enciklopediju Igara" *po cijeni od* 80 *kn*

Želim naručiti ___ *kom.* "Enciklopediju Igara2" *po cijeni od* 90 *kn*

Želim naručiti ___ *kom.* "Enciklopediju Igara" *i* "Enciklopediju Igara2" *po cijeni od* 138 *kn*

Ime i prezime: ______

Ulica i broj: ______

Pošta i grad: | | | | | | ______

Telefon: ______

Vlastoručni potpis: ______

Uz "Enciklopediju Igara" *i* "Enciklopediju Igara 2" *dobivate i dvije poklon diskete sa* Shareware *igrama.*

PC

Prodajem 486 DX4/100, 8 MB RAM, 850 MB HDD, CD ROM, Windows 95.
Darko, 01/67 52 00

Prodajem Pentium na 100 MHz, 16 MB RAM, 2.1 HD, VGA 1 MB, SB Pro 14" Goldstar monitor, 8x speed Goldstar CD ROM zvučnici, 120 W, Genius miš, puno igrica. Cijena 5000 kn.
Ivan, 031/76 01 08

Prodajem sasvim novi kompjutor: MBP55xB2 Intel 430 TX chipset PC97 ultra DMA 33 CPU Intel Pentium 200 MMX, HDD3.2 Gb AT Quantam Fireball TM-A, 64 MB RAM, 4 MB WRAM Matrox Mistique, CD ROM 24XPhilips, Midi tower 200 W, SB 16 creative labs, zvučnici 2x80W, 18" ADIGP SVGA 1600X1200, 0.26 mm DIGITAL monitor.
Željko, 032/88 11 71

Pentium 133, 16MB, 2Gb, SB16, CD8X,S364 2Mb, 10 CD-a, joystick s jamstvom, cijena 1500 DM. Printer OKI OL-400, laserski, novi za 500 DM.
Tomislav, 099/45 42 24

Prodajem rješenja za 1000 igara. Šaljem poštom na diketama s jednostavnim instalacijskim programom. Cijena je 30 kn.
Krešimir, 01/69 43 42

Prodajem PC486 DX4, 100 MHz, 8 Mb RAM, 250 Mb HDD, DX CD ROM, 1 Mb VGA, sound blaster 16, zvučniic 2X16W, miš Genius+podloga, joystick, flopy 3.5" i 5.5", Windows 3.1. Cijena 900 DM.
Mislav, 048/62 46 10

Prodajem 486 DX-2 S na 80 MHz, 1/2 Gb hard diska, 8 Mb RAMA, modem, 6x CD Rom, 14" monitor, zvučna kartica i dvije igrice na CD-u za 1200 DM.
Goran, 051/33 05 92

Prodajem PC 486 AMD DX4/100, 8 MB RAM, SB16 Valve, 4xCD ROM, 540 Mb HDD SEAGATE, monitor SVGA Philips 14", 1.4 floppy, 50 disketa, SVGA grafička kartica 1Mb, vrlo povoljno.
Bojan, 048/82 18 42

Prodajem 486DX2, 75 MHz, 8 Mb RAM, 800 Mb HDD, SB pro+zvučnici, CD 4x, Win 95, miš+podloga. tipkovnica, mikrofon, joystick, puno igara, bez monitora, 3000 kn.
Nikola, 042/71 17 17, zvati iza 20h

Prodajem PC Pentium 120 MHz,HDD 1.2 GB, 16 MB RAM, monitor 14" Goldstar, S31 MB, soundblaster 16, CD ROM 8x, zvučniic, tipkovnica+podloga, miš, mnogo igara Duke 3D, Quake, MK3, War 2, Tomb Raider, Skynet, Fifa 97). Cijena 1500 DEM. (Ages of Empire, F1GP2, NFS)
Dinko, 021/86 19 18

Prodajem PC486/100/8 120HDD, CD ROM, sound blaster pro, FDD 3.5, 15 Tystar monitor, tipkovnica,Cichony, Microsoft mous+Encarta, Perfect works, Pirates, Big Red Racing, SF, zvučnik... povoljno
Ivan, 01/74 64 97

AMIGA

Prodajem A500, 2.3 Mb, stereo, kolor monitor, eksterni drive, miš, 3 joysticka, 300 disketa + bonis -Goldstar zeleni monitor. Cijena 500 DM.
Radek, 042/68 33 40

Prodajem A500+, 1Mb, originalni kolor monitor, joystick, miš, puno dobrih igri i programa i sva dodatna literatura.
Nino, 042/21 34 45

Prodajem A500 sa 2 joysticka, mišem i podlogom,TV modulatorom, kutijom za diskete i 70 disketa te literaturom.
Mišo, 01/386 13 66

Ugrađujem hard diskove u Amige, prodajem kablove i konektore. Mogućnost nabave hard diskova. Prodajem A600 sa hard diskom 270 Mb, VBS, diskete, joystick.
Tel. 01/457 83 61

Prodajem neispravnu A500 + igrice u sefu i C64 s neispravnim kasetofonom (sve zajedno, Amiga+C64) za 100 DM. Prodajem igricu Cyberia (PSX) za 150 kn.
Goran, 01/25 88 71

Prodajem A2000 sa 250-ak igrica, programima, literaturom, mišem, 2 joysticka, cijena po dogovoru. Poklon game box sa 2 igrice.
Branimir, 021/88 64 37

Prodajem A600, 2 joysticka, miš, 50 disketa s igricama i zeleni monitor (Philips), literaturu, sve zajedno za 500 DM. Kupcu darujem C64 sa 30-ak kaseta i turbo modulom, game boy s igricom Kung fu i adapter.
Ivan, 047/86 80 61, zvati iza 20h

Ugrađujem hard diskove u A1200 i A600.
Goran, 01/386 00 32

Prodaje se A1200 + hard disk Quantum 540 MB pun igara i softvera + desetak originalnih CD-a (Amineti, kompilacije utilitya). Cijena 500 DEM. Moguća i zamjena za Sony Playstation s memorijskom karticom, dva joypada i nešto igara...
Tel.: 01 37 03 876

Prodajem A500 s proširenjem, kolor monitor, 150 disketa, literaturu i ost.opremu.
Boris, 01/455 44 37

Prodajem diskete za A500, jedan kom. 3 kn., A500 1MB, Sega Mega Drive 2 skoro novu s jednim joypadom.
Vanja,052/43 34 55

Prodajem A600, hard disk 270 MB, VBS, joystick i ostala oprema. Ugradnja hard diskova u A600/1200, prodaja kablova i konektora za ugradnju, nabava hard diskova, povoljno.
01/457 83 61

A1200, diskete, joystick, miš, literatura 350 DM, 2 CD-a za Amigu, 90 kn kom.
Vjekoslav, 035/66 864

ostalo

PC CD originale prodajem: Death Rally, Dungeon Keeper, Fifa '97, F1GP2, Gene Wars, KKND, Lary 7, Lords of Realm 2, MDK, NBA '97, Redneck Rampage, Star Control 3, NFS, NFS 2, Warcraft 2, WC2 exp. Pack, XComm3, USNF '97 za 90 kn kom ili mijenjam za COMANCHE 3, Die Hard Trilogy, Outpost 2, Warlords 3, x-Wing vs.Tie Fighter, Carmageddon (za PC) ili za neku PSX igu.
Mario, 048/82 58 83

Prodajem CD CONQUEST OF THE NEW WORLD za 200 kn.
Mario, 01/298 99 29

Povoljno prodajem PSX star 3 mjeseca igrice SOUL BLADE, KINGS FIELD, STAR GLADIATOR, CRAH... i memory cardove. Može zamjena za nešto sa N64.
Ivan, 020/45 11 19

Rasprodaja PC igara - originali i kompilacije. Katalog je besplatan, svakom kupcu poklon.
Krešimir, 01/69 43 42

Prodaejm SEGA GAME GEAR, adapter, akumulator i 4 igrice (Drakula, Tom i Jerry, Aerial Assault, james bond).
Filip, 01/87 12 54

Prodaejm PC CD ROMOVE: Blood, Dungeon Keeper, Diablo, Master OF Orion 2, MDK, KKND, NBA 97, NHL 97, ThemeHospital, Syndicate Wars, Dagerfal, Tomb Rider (90 kn/CD) i Outlaws, Interstate 76 (150 kn/2 CD), Privater 2 (190 kn/3CD-a). Može i zamjena.
Daniel, 048/83 10 51

Prodajem Fifu 96 i Tomb Raider (120 kn kom.).
Ivan, 032/32 03 29, poslije 20h

Mijenjam igre Command & Conquer, F1GP2, Quake, Duke Nukem 3D, Tomb Raider i Destruction Derby 2 za KKND, Close Combat, Warcraft 2, Enemy Nations, Dungeon Keeper, Dark Reign ili prodajem.
Marko, 040/36 02 14

Prodajem PC CD ROM igre: Championship manager 2 97/98 Enhanced, X-Com:Apocalypse, 688 (I) Hunter Killer, Fifa '97, NBA Live '97 po 100 kn.
Dražen, 033/55 18 67

Prodajem CD igre za PC Diablo, MDK, N4S2, N4S S.E, NBA Live 97, Quake, Comanche 3, F1GP2 ili mijenjam za X-Wing vs. TieFighter, Sam & Max, Full Throttle, Discorld 2.
Krešimir, 01/71 11 23

2x4 Mb Simm, Megapak 5, napajanje za PC.
Lukica, 044/62 17 32

Mijenjam International Superstar Soccer 64 za Mortal Kombat Trilogy ili Super Mario 64 za Killer Instinct Gold, može i prodaja.
Boris, 023/43 58 83

Prodajem sve brojeve Hackera od 1.do 29.
Duško, 053/88 17 76

Prodajem Megapack za 250 kn, 2 CD-a s erotikom po 50 kn kom, original igru Isle of the Death i Batman and Robbin Cartoon maker za 80 kn. Prodajem i neraspakiranu zvučnu karticu Audio Excel za 200 kn
Robert, 052/57 83 10

Prodajem grafičku karticu SREA V7 1 Mb s driverima za Windowse, DOS, OS2... s uputama staru 6 mjeseci za 40 DM. Prodajem i 386 DX 40 MHz, HDD 106 Mb, 4 Mb Ram, posebno ili zajedno.
Boris, 047/22 98 53

Kupujem PSX s opremom do 250 DM ili mijenjam za skije i sintesajzer.
Tomislav, 043/24 56 13

Prodajem igre za PC iz kućne kolekcije X-Com Apoclypa, International Rally Championship, Jedi Knight, The Need For Speed 2, Diablo, Dungeon Keeper, NBA 97, Krush Kill And Destroy, Red Alert, King's Quest 7.
Robert, 01/71 88 98

Prodajem 3 igre za PC na CD-u: Alliert General, Steel Panthers i Death Gate za 100 kn/kom.
Ivan, 01/44 24 69 i 01/461 14 17, zvati od 19h do 22h

Prodajem ili mijenjam igre za PSX: F1 '97, Tomb Raider, Blood Omen, Resident Evil, Soul Blade, Rage Racer, Lost World, Rally Cross, G -Police, Adidas '97, MK3, Parappa The Rapper.
Ivica, 01/79 38 04

Prodajem odlično očuvani Wing Commander 4 - Price of Freedom (6 CD-a), Red Alert i Full Throttle za 400 kn. Pojedinačna prodaja moguća.
Davor, 01/376 04 59

Jeftino prodajem desetak PSX igara.
Tel: 01/3703 876

Prodajem 20.ak Cd-ova za PSX; časopise s CD-ovima za PSX; za Amigu: vanjski disk drive, CDP, midi, 300 disketa, laserski printer HPIIIp.
Mihael, 098/27 68 83

Prodajem ili mijenjam igrice za PSX.
Petar, 01/70 12 69

Prodajem originalne CD ROM igre: Phantasmagoria (7 CD-a) za 200 kn, Sherlock Holmes 2: Cse of The Rose Tattoo za 150 kn, te PC CD ROM igre Time Commando i Die Hard Trilogy po 70 kn.
Srećko, 01/484 10 28

Prodajem kućnu kolekciju CD-a za PC.
Ivan, 043/23 19 76

PC CD igre prodajem: Z, Destruction Derby 2, Die Hard Trilogy, Dagerfall, XWing vs. Tie Fighter, USNF '97, NFS 2, XComm3, Redneck Rampage, NBA '97, Fifa '97, Diablo, Death Rally, Dungeon Keeper, F1GP2, KKND, Larry 7, MDK, Gene Wars, Lords of Realm 2 (90 kn/kom) i C&C, Outlaws (2 CD-a 150 kn) ili mijenjam za Moto Racer, Hexen 2, LBA2, Outppost 2, Blood Omen, 7th Legions ili Total Anihilation.
Mario, 048/82 58 83

Prodajem original CD Romove za PC: Lost in Time 1&2, Fade to Black (s rješenjima) i Buried in Time: The Journeyman project 2. Može i zamjena za originale: Dragon Lore 2, Realms of Haunting, Phantasmagoria...
Danijel, 042/438 36

Prodajem igre za PSX: International Superstar Soccer Pro, Croc, Resident Evil, Tomb Raider, Cool Boaders, Formula 21, The City of Lost Children. Tražim: Blood Omen:Lok D, Warcraft 2 a može i zamjena. Tražim miš za PSX.
Goran, 048/82 68 73

Prodajem original CD ROM:Fifa Soccer Manager (200 kn) ili mijenjam za N4S, Panzr General 2, Imperializam. Lords of Realms 2. Prodajem i original CD ROM Novell Perfecr Works tekst procesor (50 kn).
Sandro, 01/67 70 52

Prodajem ili mijenjam originalne CD Rom igre MK3, Silent Hunter, 1942 - Pacific Air War. Za zamjenu dolaze u obzir jedino originalne igre Darc Forces, X-Wing Collector's CDRom, 11th Hour ili Rama.
Alan, 01/21 26 38, zvati od 16 do 19h

Prodajem Super Nintendo sa 2 joysticka i igricom Street Fighter 2 Turbo u odličnom stanju za samo 200 DM.
Darijo, 01/69 13 28

Prodajem Super Nintendo sa 2 joysticka i igricom Street Fighter 2 turbo star godinu dana u odličnom stanju za samo 200 DM.
Hrvoje, 01/69 13 28

Prodajem kućnu kolekciju CD-a za PC.
Ivan, 043/23 19 76

Prodajem, kupujem i mijenjam PC igre na CD-u.
Tomislav, 048/62 25 12

Prodajem original igre za A500+ Chuck Rock 2 i Flashback i 1 joystick.
Goran, 044/62 20 37

Prodajem grafičku karticu Matrox Mystique s 2 MB Rama u paketu s uputama.
Pavle, 01/200 13 03

Kupujem Mega SixPak s obveznim manualom. Prodajem CD original Earthworm Jim, nekorišten.
Ivan, 031/12 43 24

Prodajem CD igre Comanche 3, Diablo, Dark Forces, Dig, F1GP2, MDK, NBA Live 97, Quake i Earth Seage 2 ili mijenjam za Discworld 2, X-Wing Collec., Rebel Assault 1, X-Wing vs. Tie Fighter, Lost Vikings 2.
Krešimir, 01/71 17 23

Prodajem ili mijenjam igre za PSX (Tomb Raider, Resident Evil, Crash Bandicoot, ID4, Bat 2, Bloud Omen:Lok, F1 '97, Rage Racer, Soul Blade...)
Ivica, 01/79 38 04

Prodajem Snes s jednim joystickom i 5 igrica (Mario Allstar, Flinstones...). Cijena 350 DM.
Juraj, 01/457 41 48, zvati iza 19h

Prodajem Sega Game Gear s manjom greškom + 4 igrice (Terminator, Spideman..). Moguća prodaja samo igrica, cijena po dogovoru.
Saša, 044/65 72 20

Prodajem CD igrice za PSX (Destruction Derby 2, Twisted Metal 2, Rally Cross, The Lost Wprld - Jurassic Park i demo CD) Cijena igrica je 160 kn/kom, a demo CD je 50 kn. Komplet igrica je 600 kn.
Robert, 021/67 44 06

Printer Epson LQ -400, 24-iglični, hard disk 540 MB prodajem.
Matko, 031/25 841

MALA ŠKOLA RAČUNALA

Božićna priča

CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ

